№ 22
1996

ВИДЕО-АСС

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

ECCO JUNIOR

ROAD RASH 2

CYBERNATOR

SUPER METROID

ARTHUR ROBIN

BOAT DUEL

DRAGON UNIT

RETURN OF THE JEDI

TETRISTORY

РИНГ–WRESTLEMANIA:
все на одного, и каждый за себя.

Обучающие игры

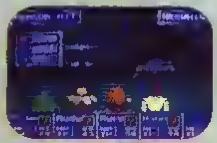
DUNE 2

ЖУРНАЛ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

greatdragon.ru

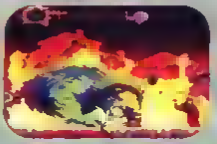
ЧТО ДЕНЬ ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ...

Phantasy star IV
Mégadrive
Sega

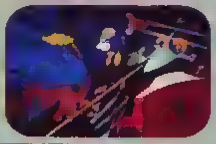


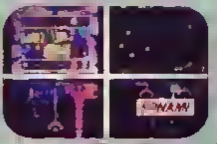
Tekken
PlayStation
Sony

Castlevania vampire kiss
SuperNintendo
Konami

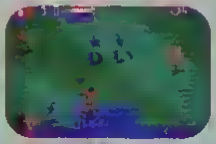


Parodius
PlayStation & Saturn
Konami

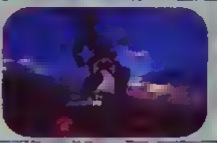




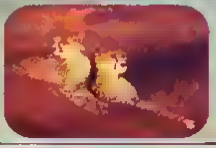
Int. Superstar soccer deluxe
SuperNintendo
Konami



Krazy Ivan
PlayStation
Psygnosis



Safari
Encyclopedia
PC CD, 4 mb RAM, Windows 3.1.



gradedragon.ru

Дорогие друзья!

Торжественно объявляем, что срок посылки «уголочков» - билетов конкурса-лотереи «Инвайт» (ищите журнал «Видео Асс» Великий D, номер 20) продлен до 15 февраля 1996 года!

Лотерея будет разыграна позже — следите за выпусками журнала! И не забывайте, что это наше с вами большая тайна, поэтому Великому Дракону звонить не надо, да и бессмысленно — к трубке телефона его никто не пустит из соображений пожаробезопасности линий связи.

greatdragon.ru

Содержание

Новости, новинки

5 На экране — «Mortal Kombat»!

FUN CLUB

8 Словарь проходимца игр.
Предложение группы «независимых экспертов» из города Нарве (Эстония)

9 TMNT Tournament Fighters
Ответ Великого Дракона на письма поклонников черепашьих поединков.

ЗНАКОМЬТЕСЬ

4 Журнал «Техника-молодежи»

10 Издательство АСТ

31 Фирма-разработчик компьютерных и видеоигр Infogrames Entertainment.

32 Издательство Future Publishing

АНОНСЫ

12 Говорят, что производство 8-битных игр уменьшается, но на прилавках появляются все новые и новые. Парадокс!

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

14 Русские народные мотивы в сюжетах читателей.
Редакция подбрасывает фантазерам идею (стр 15).

Обучающие игры

16 Учитель с джойстиком или глюки игромана
На радость родителям открываем новую рубрику.

8 бит

17 Читательский хит-парад для приставок Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid
Толстый Флинтстон неожиданно сорвал с верхней ветки, то бишь, ступеньки пьедестала почета всеми любимого Маугли. Но не далеко: ловкач зацепился за следующую ветку.

18 Elf Land
Фирма Tip Top решила не баловать игроков восьмибитных приставок красивой графикой и разнообразием уровней в игре «Страна эльфов», но зато поставила ее в ряд труднопроходимых игр. Маленькому эльфу и его подружке нужно освободить страну от жителей темных подземелий, которые опустошили ресурсы Эльфландии.

20 Arthur Robin
До чего же скрытны японские девочки: только обойдя полмира и совершив кучу подвигов, узнаешь, что она по птичке тосковала.

24 Eliminator Boat Duel
Любителей водного спорта приглашаем на девятые элитные гонки «Разящие лодки». Впервые в этих боевых соревнованиях участвует Джон Смитович, потомок одесских эмигрантов. Удастся ли ему выдержать натиск Дона Ужастера и других Дуэлянтов?

28 Dragon Unit
Укрздена и разделена на части реликвия королеаства, в течение сотен лет успешно защищавшая его от происков злобных драконов. Храбрый юноша, чья отвага возрастает благодаря поддержке магических сил, пускается на поиски талисмана. Награда за подвиги — стандартная — очередная принцесса.

16 бит. Мегадрайв™

33 Читательский хит-парад для приставок Megadrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken
Впервые с момента рождения «Aladdin» не попал в хит-парад.

34 Dune 2. The Battle for Arrakis
Три Великих Дома пришли бороться за право обладать самой богатой планетой во Вселенной — третьей планетой в созвездии Канопуса. Планета звалась Арракис, но из-за нескончаемых песков, покрывающих ее, за ней укрепилось прозвище Дюна...

42 Ecco Junior
Оказывается, склонность к приключениям развилась в Экко еще в юном возрасте. Но лишь теперь мастный дельфин решил поделиться с читателями своими воспоминаниями.

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ПУЗов и техникумов.

42-43 **Mortal Kombat 3**
Удары, супер приемы и морды всех персонажей.

47 и 50 **«Уличные истории»**
в рисунке Александра Данилова из Уфы.

51 **Road Rash 2**
Железный «конь» и железный кулак покоряют трассы от Аляски до Гавайев. Правильно, хватит давить автотранспортом российское бездорожье, пора заняться Западным полушарием.

56 **Картинная галерея**

16 бит. Супер Нинтендо

58 **Читательский кит-парад для приставки Super Nintendo™**
Данки Конг — на все времена?

59 **Super Return of the Jedi**
Вот и закончились «Звездные войны». Мы к ним так привыкли, что даже жаль с ними расставаться. Но не стоит расстраиваться — любимый картридж при вас, да и журнал «Великий Дракон» от вас никуда не денется.

67 **Super Metroid**
Героиня игры космическая охотница по имени Самус — наш человек! Сама создала себе трудности и теперь героически их преодолевает.

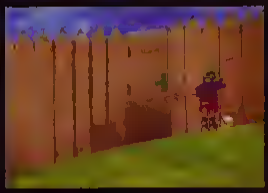
72 **Cybernator**
Авторы этой игры не исключают возможности третьей мировой войны. Но, все-таки, они оптимисты: военные действия отодвинуты в весьма отдаленное будущее и, в основном, перенесены в космос, куда-то в район Луны.

Игра на разных компьютерах

78 **Tetristory**
Тетрис — российская игра, покорившая весь мир, заслуживает сложения саг, баллад, од, тропрей. Мы сложили, что смогли — 26 Тетрисов вместе!

РИНГ

83 **«WWF Wrestlemania», «WWF King of the Ring» и «WWF Wrestlemania Challenge»: все из одного, и каждый за себя.**



86 **Что написано с другой стороны забора?**

Нет проблем

88 **Секреты 82 игр и, конечно, Данки Конга.**

95 **КРОССВОРД**
Тимура Мусина из Уфы

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 **Ваша реклама загляне во все уголки страны!**

«MORTAL KOMBAT» в «Великом Драконе»:
«MORTAL KOMBAT 3» — раскройте центральный разворот!
Фильм «MORTAL KOMBAT» — смотрите стр.5!

КУПИТЕ СЧАСТЬЯ ВАШИМ ДЕТЯМ!

Франция, Лазурный берег Средиземного моря — самое, без преувеличения, лучшее место на земном шаре
На этих берегах взросло на одно поколение русских В XIX и начале XX века состоятельные сословия присылали на Лазурный берег своих отпрысков, и здесь они становились взрослыми, умными и здоровыми Они возвращались в Россию, чтобы делать ее историю и славу
Родители всегда хотят, чтобы их дети были здоровыми и умными Чтобы они росли в условиях экологической и личной безопасности, чтобы их хорошо подготовили к поступлению в университет и научили правилам поведения в обществе Все это образование и воспитание, здоровый образ жизни и приятное окружение — будет обеспечено здесь ученикам
Расположенная в элитарном регионе близ Ниццы международная школа в контакте с российскими педагогами и воспитателями впервые имеет возможность принять детей из России
Вы хотите, чтобы именно здесь росли и воспитывались ваши дочери и сыновья?
Нам — мы вместе сделаем жизнь наших детей праздником!

Возраст учеников — 10-16 лет.
Наш телефон: 279-69-88

ЖУРНАЛ **Техника — молодежи**

ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ по каталогу Роспечати:

70973 — УЛУЧШЕННОЕ полиграфическое исполнение для индивидуальных подписчиков;

72998 — то же для предприятий;

72098 — общедоступный выпуск для НЕБОГАТЫХ

125015, Москва, Новодмитровская ул., 5а Тел./факс: **(095) 285-16-87**

Основные рубрики:

* Сенсации науки и техники
* Открытия и патенты
* История. Оружие
* Аудио-, видеотехника, компьютеры
* Автомобили, мотоциклы
* Антология таинственных случаев
* Загадки забытых цивилизаций
* Феномены
* Фантастика

ПОДПИСНОЙ ТАЛОН

В издательском доме **Техника — молодежи** выпускается

ИЛЛЮСТРИРОВАННАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТЕХНИКИ

Серия 1. Стрелковое оружие
Т. 1.1 Пистолеты и револьверы
1.2. Винтовки и автоматы
1.3. Спецоружие
1.4. Охотничье оружие

Серия 2. Авиация:
Т. 2.1. Самолеты МИГ
2.2. История вертолета
2.3. Японские истребители II мировой войны
2.4. Самолет По-2
2.5 Современные истребители

Серия 3. Бронетанковая техника
Т. 3.1. История танка
3.2. Бронеавтомобили Русской армии 1914 — 1918 гг.
3.3. Бронепоезда Русской армии 1914 — 1918 гг.

Серия 4. Артиллерия
Т. 4.1. История артиллерии
4.2 Советская и германская железнодорожная артиллерия II мировой войны

Серия 5. Флот
Т. 5.1. Броненосцы типа "Полтава"
5.2. Линкор "Джулио Чезаре" ("Новороссийск")
5.3. Парусники мира (т. 1)
5.4. Авианосцы
5.5. Броненосцы Российского флота
5.6. Боевые катера

Серия 6 Автомототехника, городской транспорт
Т. 6.1. История легкового автомобиля
6.2 Джипы II мировой войны
6.3. Транспорт наших городов

Серия 7. История войн, сражений, боевого искусства
Т. 7.1. Армия Петра Великого
7.2. История пиратства
7.3. Униформа Красной Армии и Вермахта
7.4. Оружие. Коллекция Петра I
7.5. Из истории русского рукопашного боя

Ф. И. О. _____

Индекс и адрес _____

_____

_____

Сумма и дата отправки залога _____

_____

Для оформления подписки Вам необходимо:

- отметить в приводимом списке галочкой (V) нужные Вам книги
- сделать денежный перевод в рублях (эквивалентный 5 долл. США по курсу Центрального Банка России на день оплаты) почтой на счет, указанный ниже.
- выслать квитанцию о переводе денег вместе с подписным талоном или его копией в редакцию по адресу: 125015 Москва, Новодмитровская ул., 5а «Техника — молодежи».

Под этот залог Вам вышлют один из томов энциклопедии с указанием его стоимости. Оплатите ее по нашему счету и вышлите квитанцию в редакцию с пометкой "за что платите". И Вам отправят следующий том.

Наши расчетные счета:

➤ для платежей из Москвы и Московской обл.— р/с 13345520 в АКБ «Бизнес», г.Москва, МФО 44583478, уч. 74;

Телефоны: (095) 265-63-71, 285-89-07.

➤ для платежей из других мест России и зарубежья — р/с 13345520 в АКБ «Бизнес», г.Москва, МФО 201636, уч. 83, к/с 478161600 в РКЦ ГУ ЦБ РФ

Факс (095) 265-16-87, 265-20-18

С ЯНВАРЯ-96 ежеквартально выходят ТРИ ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЕ приложения к журналу «Техника — молодежи».

➤ **АВИАМАСТЕР**
➤ **ТАНКОМАСТЕР**
➤ **ФЛОТОМАСТЕР**

В них
* Модели
* История техники
* Униформа

Заказы в редакции
Тел./факсы: **(095) 285-16-87, 285-20-18**

greatdragon.ru

Новости Нинки

На экране — «Mortal Kombat»!

Очаровательная Соня Блейд: в поединке, исход которого — смерть!

Прекрасная принцесса Китана.

Лю Канг готовится к схватке с Саб Зиро.

Четырехрукий [illegible] получеловек — получудовище.

greatdragon.ru

Не так давно, в 14 номере «Видео-Асс» Dendy®, рассказывая о создании игры «Mortal Kombat», мы писали об актерах, «оживлявших» ее персонажи. Теперь «оживление» героев этого супер боевика достигло своей вершины. «Смертельная схватка» стала еще одной игрой, на основе которой снят художественный фильм. И хотя, по-прежнему, игры, сделанные по фильмам, появляются значительно чаще, чем фильмы, для которых первоисточником явилась игра, процесс, начатый «Супер братьями Марио», идет все более активно.

Как и в игре, злой колдун Шанг Цунг из Потустороннего мира и четырехрукий злодей Горо объединяются с целью одержать десятую победу в турнире «Смертельная схватка», дающую власть на планетой. Богу грома Райдену эта идея не слишком нравится, и он с помощью трех людей (Лю Канга, Джонни Кейджа и Сони Блейд) пытается расстроить коварные захватнические замыслы.

Понимая, что такой, мягко сказать, примитивный сценарий не сможет удержать зрителей у экранов так, как он увлекает игроков, **непосредственно** участвующих в поединках, а не просто их созерцающих, авторы фильма вовсю использовали спецэффекты. Особо им удалась «змея», вылезающая из руки Скорпиона и вытягивающаяся до бесконечности с целью достать-таки соперника. Однако, поединки оставляют ощущение театральности. Бьются, бьются — и ни одной царапины! Так бы и в жизни!

Но что ни говори, «Mortal Kombat» это «Mortal Kombat», и при такой сумасшедшей популярности игры успех фильму заведомо обеспечен.

Действующие лица

ГОРО
(Хаким Олстон)

Принц племени Куэтен, неоднократный победитель турниров «Смертельная схватка».

ДЖОННИ КЕЙДЖ
(Линден Эшби)

Голливудский актер и прекрасный каратист. Участие в турнире рассматривает как возможность продемонстрировать свои бойцовские качества.

КАНО
(Тревор Годдар)

Член преступной группировки «Черный Дракон», отъявленный преступник и убийца. Надеется, в случае победы получить огромную власть и кучу денег.

ЛЮ КАНГ
(Роберт Шоу)

Молодой китаец решает отомстить за младшего брата, жестоко убитого Шанг Цунгом. Но шаолиньское воспитание заставляет его мстить в честном бою, лишь открыто бросив вызов убийце.

а также:

КИТАНА
(Талиса Сото)

После того, как ее отца свергли с троне Потустороннего королевства, воспитывалась Шао Каном. Тем не менее, сохранила определенные человеческие качества.

Новые герои

и исполнители:

РАЙДЕН
(Кристофер Ламберт)

Бог грома, обладающий сверхъестественной силой. Однако, чтобы победить Шанг Цунга, специально тренирует трех своих протеже — Джонни, Ли и Соню.

СКОРПИОН
(Крис Казамасса)

Мерзкое змееподобное существо, выползающее из его руки — страшное оружие! Мало кому удается уйти от близкого знакомства с ним.

СОНЯ БЛЕЙД
(Бриджит Вилсон)

Лейтенант американского спецназа, очень не любящая Кано. В турнире участвует по принуждению, но дерется славно.

САБ ЗИРО
(Франсуа Петти)

Непобедимый ниндзя, способный превратить противника в глыбу льда, а потом расколошматить ее на мелкие кусочки.

РЕПТИЛИЯ

Личный телохранитель Шанг Цунга, чудовище-неандимка, приставленный следить за Китаной.

ШАНГ ЦУНГ
(Кери-Хироюки Тагава)

Колдун на службе Шао Кана. Супер боец. Забирает души побежденных противников, отчего становится еще могущественнее. Задался целью покорить Землю.

dreadragon.ru

FUN CLUB

Предложение всем геймерам России делает «группа независимых экспертов» из города Нарва (Эстония)
«Во избежание несчастных случаев во время дебатов на тему создавшейся в игре ситуации E Nigma, Snooper и Candyman предлагают создать **СЛОВАРЬ ПРОХОДИМЦА ИГР.**
«Эксперты» сообщают, что словарь прошел многоступенчатую проверку и одобрен родительским комитетом

СЛОВАРЬ ПРОХОДИМЦА ИГР

Встрял — проиграл
Вынес — убил
Гамовер — конец игры
Гэ — плохая игра
Дал струю — сделал что-то сложное
Децел — минимум энергии, патронов и т.п.
Достал — надоел
Дядька — вражеский элемент
Естик — джойстик
Йес! — ура!
Жаба — жизнь
Згнил — умер
Запарился — не сделал элементарного
Запарка — сложность при прохождении уровня
Запорол — испортил
Кабан! — высшая степень оценки мастерства
Кабабум — королевский удар
Компутер — компьютер
Кончился — см. Згнил
Крутись! — делай Кабабум! (см.)
Лось — легкий босс
Лохнесс — см. Лось
Морщить — бить
Нюхай! — получай!
Отвали — не мешай
Попсняника — неделимая часть энергии
Порос — см. Кончился
Прикол — смешной момент
Проходимец — геймер с коэффициентом прохождения игр >66.6%
Рвще! — быстрее!
Съели — убили
Тащиться — быть в восторге от игры
Хавка — предмет, пополняющий энергию
Хилый дядя! — ничего себе, враг!
Шит — см. Гэ
Я дед! — я умер!

Для тренировки предлагаем перевести фразу **«Не хила а вчера дал струю! Последнего дядьку с одной попсняники вынес!»**

От редакции.

1. Эксперты редакции не согласны с переводом некоторых терминов на человеческий и предлагают свой вариант:

Встрял — вмешался
Йес! — получилось!, сделано!, годится! (более широкое эмоциональное использование, нежели «ура»)
Нехилый дядя! — ничего себе, враг!

2. Публикуя этот словарь, редакция рекомендует геймерам не забывать о существовании русского, английского, японского и других языков, словари которых также опубликованы

Несмотря на возраст (мне 32 года) я с удовольствием ухожу в прекрасный компьютерный мир и получаю от этого моральное удовлетворение, сбрасываю с себя стрессы сегодняшних непростых дней. В выборе игр мне прекрасно помогает Ваш журнал, которому я весьма благодарен

Владимир Леонидович Плешивенко, п.Никель, Мурманская обл.

Про ваш журнал могу сказать только одно. Это сплошная крутизна, фанатство. Из всех журналов этот в тысячу раз лучше остальных. Единственное, что я ему желаю - это стать толще

Дмитрий Е., г.Москва

Мне очень нравится ваш журнал. В нашем городе он самый популярный среди подростков и вообще

Aladdin г.Элиста

У вас очень крутой журнал, который очень многим нравится (лично я прочитываю журнал от корки до корки). Продолжайте в том же духе!

Александр Шибанов, г.Коломна

TMNT Tournament Fighters

Ответ Великого Дракона поклонникам черепашьих поединков

П[illegible]мени драконов прибыло. Из редакции мне [illegible]вили письмо от Wise Dragon (Мудрого [illegible]на) и Alien (Чужого). По случаю такого [illegible]ого события я даже устроил небольшой [illegible]верк с огнем и дымом. Так что [illegible]весной, когда отрастут новые когти, [illegible]тся скоблить закоптившийся потолок. [illegible]резвившись, я приступил к чтению.

[illegible] бы немного отругать G. Dragon'а за его [illegible]ибки при описании игры TMNT Tournament [illegible]. Во-первых, кнопки «A» и «Turbo A» — удар [illegible], а кнопки «B» и «Turbo B» — удар рукой. Во-[illegible]ых, я не знаю, что у вас за тупой Шреддер, лично у нас после того, как Леонардо делает подкат, злодей его хватает и швыряет через весь экран. В третьих, с первого раза черепахи не могут кидать. В-четвертых, Раф не дурак, после того, как Лео сделает подкат, Раф ввалит ему суперударом. В-пятых, как только Лео в начале раунда прыгнет, Майк ввалит ему суперударом. Ну ладно, хватит. Надеюсь вы понимаете, половина того, что написал G. Dragon — абсурд...»

Ну что ж. Судя по содержанию письма, коллега Wise Dragon находится в том юном возрасте, когда мы драконы ну оч-чень горячи и нетерпеливы. Но раз уж вопросы поставлены, я готов ответить. Мудрый Дракон и Чужой правильно заметили, что в статье были перепутаны кнопки. Ведь я там сказал, что, по сравнению со «Street Fighter 2», в «TMNT Tournament Fighters» кнопки действуют наоборот, а ведь это именно в «Street Fighter 2» «A» — удар кулаком, а «B» — ногой. Досадно, видимо закончился срок действия гербалайфа, пора повторить курс. Но, увы, из всего письма это единственное справедливое замечание. Остальное же вызывает лишь недоумение. Я, конечно, не видел, как многоуважаемые Wise Dragon и Alien следовали рекомендациям, и точно указать, что они упустили из виду, не могу. Поэтому просто подтверждаю, что у меня получаются все рекомендованные приемы. Попытаюсь их уточнить.

Итак, Лео во время поединка со Шреддером, проведя подножку и бросок, должен быстро подходить к поднимающемуся на ноги противнику и немедленно повторять атаку, иначе враг успеет сообразить что к чему и контратакует броском или подножкой. При достаточном навыке, раунд можно выиграть без единой царапины. Но и нарвавшись на контратаку, паниковать не стоит — ваш боец вполне может выдержать пару-тройку бросков. А поднявшись на ноги, немного подождите, прыгая через сгустки энергии, и Шреддер сам прибежит в ваши лапы.

Я не совсем понял, что означает фраза из письма «с первого раза черепахи не могут кидать». Если это означает, что ваш боец не может выполнить бросок, не вмазав предварительно кулаком, то это неправильно. Попробуйте, бегая за отступающим Доном, его не перепрыгивать, а перебрасывать. Не бойтесь подойти вплотную — противник не будет контратаковать до тех пор, пока не доберется до края ринга.

Я также не знаю, что за лихой Раф у моего коллеги. У меня этому противнику перед выполнением суперудара требуется секундная пауза, а какая уж тут пауза, если я провожу подножку и сразу же бросок? Что касается обычных бросков Рафа, то тут просто приходится выбирать подходящее для атаки время.

Про Майка мне добавить нечего, поэтому повторяю. Перед началом раунда зажмите вверх-вправо и, когда ваш боец окажется над противником, нужно ударить рукой. Такой прием можно проводить не только в начале поединка.

Раз уж я вернулся к этой игре, постараюсь ответить и на вопросы других читателей. Во-первых, хоть мегатурнир я проводил между парами управляемых компьютером бойцов, те результаты, которые получились у меня, не обязательно получатся у вас. Например, Кейси Джонс иногда уступает Дону. Во-вторых, после победы над Шреддером на уровне сложности HARD игра показывает те же заставки, что и на уровне NORMAL, но последняя заставочная картинка вскоре исчезает, а по экрану ползут титры. Ни одна из моих голов не решилась назвать титры картинкой, да и хвастаться ими как-то неудобно.

Жду новых писем.

G. Dragon

ЗНАКОМЬТЕСЬ:

издательство АСТ

АСТ — МАСТЕР НАСТРОЕНИЯ!

Д.Симмонс «Гиперион»

Сотни миров вовлечены в межзвездную войну, от исхода которой зависит судьба человечества.

На планете Гиперион, играющей ключевую роль в этой войне, начинают открываться Гробницы Времени — гигантские сооружения, движущиеся из будущего в прошлое. Семеро паломников, судьбы которых неразрывно связаны с Гробницами и их жестоким Божеством — Шрайком, отправляются в путешествие к ним. Чем закончится их паломничество?

Критика и читатели единодушны: «Гиперион» — лучший научно-фантастический роман последнего десятилетия!

Г.Тертлдав «Земная хватка»

Увлекательный роман о похождениях космических торговцев, попадающих в силу своей профессии в самые невероятные переделки.

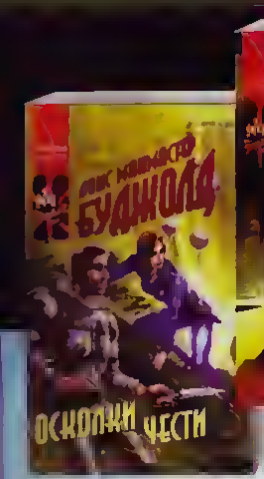
«Первое правило волшебника» —

самая продаваемая книга за все время существования жанра фэнтези. Благодаря своему герою — смелому, справедливому и обязательному искателю истины — роман стал культовым произведением Америки в 1994 году. «Первое правило волшебника» открывает цикл «Меч истины», в котором автор

Терри Гудкайнд,

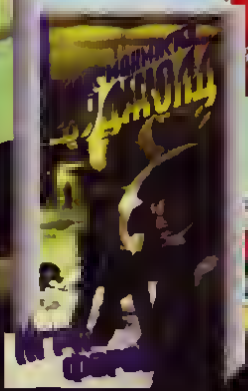
обещает сформулировать для волшебников еще «три правила».

Также в серии:
П.Андерсон «Патруль времени» и «Щит времени», Л.Уот-Эванс «Киборг и чародеи», Б.Шоу «Корабли странников», Дж.Макдевитт «Военный талант», Э.Аркадьев «Кольцо мечей» и другие.



Впервые на русском языке — сага о приключениях Майкла Форкосигана, одного из самых известных героев американской фантастики 80-90-х годов, представлена романами Лойс Макмастер Буджолд «Ученик воина», «Осколки чести», «Игра форов», «Границы бесконечности» и др. Историями похождений Майкла Форкосигана зачитываются миллионы читателей во всем мире.

Книги Л.М.Буджолд — Ваш Верный Курс!



Издательство АСТ
По вопросам оптового приобретения книг обращаться по адресу: Москва, Звездный бульвар, д.21, 7 этаж.
Тел. 215-16-01, 215-01-01.
Желающие могут подписаться на серию «Координаты чудес» по адресу: 123459, Москва, Книги по почте.

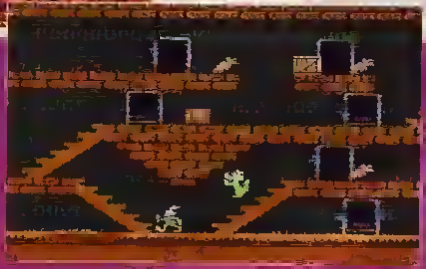
«КООРДИНАТЫ ЧУДЕС» – Ваш компас в океане фантастики!

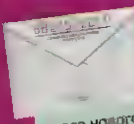
АНОНСЫ

Недавно на прилавках магазинов появились сразу три игры фирмы «KEMCO» для 8-битных приставок: лабиринт для одинокого кролика «The Bugs Bunny Crazy Castle» спортивные состязания собак «Snoopy» и похождения бесстрашного журналиста «Superman». Эта «фирменная» атака напоминает штурм, предпринятый пару лет назад компанией «Culture Brain» (когда по прилавкам триумфально прошествовали «Little Ninja Brothers» и «Flying Warriors»), но тогда упор был сделан только на любителей рукопашных поединков, а сейчас в выигрыше оказались почти все поклонники видеоигр

The Bugs Bunny Crazy Castle

Утенок Даффи, Койот и остальные друзья Багза Банни вновь выходят на тропу войны. Они полны решимости отыграться за провал предыдущей попытки сорвать празднование юбилея науныкающего кролика (см. «Видео-Асс» Dendy №9). Друзья украли подружку Багза и запрятали ее аж на 60-й этап хитроумного замка (не считая четырех призовых этапов). На этот раз отважному герою придется быстро шевелить мозгами, а ведь он привык думать лишь тогда, когда молоток уже опущен на голову противника.





"Здравствуйте, дорогая редакция! Каждый номер вашего журнала содержит много нового и интересного. Игры описываются очень конкретно, а благодаря фотографиям можно легко определить, где происходит игра.
В восхищение приводит рубрика "Нет проблем". Ведь у каждого игрока возникают определенные проблемы в какой-нибудь игре. С первого взгляда они кажутся неразрешимыми, но благодаря этой рубрике их легко можно преодолеть. Можно открыть что-то новое в какой-нибудь игре. Вообще, ваш журнал приводит в восхищение! Он стал нашим любимым журналом, и мы очень хотели бы, чтобы он выходил почаще!

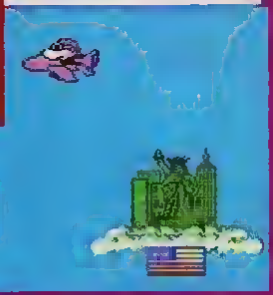
Саша, Юра, г.Москва

Желаю вашему журналу всего лучшего. Ведь для молодежи почти нет развлекательной печати. Только вы. Я знаю, что в наше время очень много трудностей. Желаю вам ни одной из них никогда не встречать!

Владимир Тубольцев, г.Лобня Московской обл.

greatdragon.ru

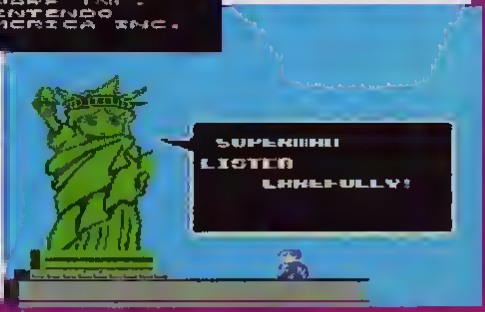
онат. Программа состязаний включает прыжки в мешках, метание башмаков, рукопашные схватки посреди реки Тибр и прочие исконно собачьи виды спорта. Но у всякого человека хватит выдержки пройти все круги этого чемпионата.



Вы никогда не замечали, куда смотрят ваши домашние животные, когда вы заняты видеоигрой? А то вот собака Снуппи насмотрелась у себя в Соединенных Штатах всяких там «Barselona'92» с «Gold Medal Challenge», а потом возьми да и улети в Италию, на собачий чемпи-

к услугам мафии. В борьбу с организованной преступностью вступает репортер газеты «Дейли Планет» Кларк Кент (он же, по совместительству, Супермен). Шаг за шагом Кларк отважно распутывает клубок зловещих преступлений. Удастся ли ему в одиночку отстоять целый город?

Темные межгалактические силы вновь покушаются на суверенитет нашей планеты. В качестве плацдарма злой генерал Зод облюбовал город Метрополис, поразительно напоминающий Нью-Йорк. Учитывая, что до сих пор все попытки инопланетных агрессоров захватить нашу планету при помощи грубой силы, оставались безуспешными, бандиты генерала решили действовать тайком и прибегли



greatdragon.ru

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

ДЕД МОРОЗ

31 декабря в 23 часа 00 минут случилась неприятность злые силы украли у Деда Мороза подарки и растащили их по всему сказочному королевству У Деда Мороза всего один час, чтобы отыскать игрушки, отнять их у демонов и в полночь вручить детям Не простая задача, но Дед силен не по годам В его арсенале заморозка метательные снаряды — сосульки, а главное, магия, позволяющая отыскивать тайники с подарками Расправив шубу Дед Мороз способен парить в воздухе, обозревая окрестности и сокращая путь Найденные игрушки он складывает в оленью упряжку, которая мигом домчит его к с нетерпением ожидающим подарков детям

Т Хайруллин, Тюменская обл

ТРИ БОГАТЫРЯ

«Несмотря на то, что мне в этом году стукнет 22 года, я увлекаюсь видеоиграми,— **пишет Дмитрий из Москвы.** — Неоднократно порывался написать в ваш журнал, но все, как-то, руки не доходили А теперь решил — пора! Тем более, что нашелся повод конкурс на лучший сюжет игры»

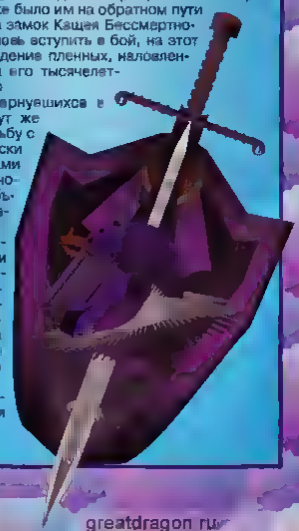
Первый этап. На деревню славян нападает отряд печенегов. Разбив ворота, кочевники приступают к грабежу. Но тут из дома выходит здоровенного сложения мужик (или с другом, при игре вдвоем). Теперь задача играющих — освободить жителей деревни и перебить всех печенегов, не дав им уйти за ворота. Кроме мощных рук, оружием богатырям служат камни, бочки и все остальное, что подворачивается под руку Но с предводителем печенегов надо драться честно то есть голыми руками

Второй этап. Герои отправляются в Киев, чтобы поступить в дружину Их путь лежит через дремучие леса, населенные разной нечистью, борьба с которой отнимает немало сил Однако, вырвав из земли куст или разбив лень, богатырям удается восполнить жизненные силы. Особенно полезна для здоровья скатерть самобранка Герои подходят к избушке на курьих ножках, где им баба-яга предлагает на выбор мечи палицы топоры, шлемы, кольчуги, щиты Но «доброта» старухи далеко не бескорыстны за амуницию она требует чтобы богатыри расправились со змеем Горынычем Это змей занят охраной дуба, на котором висит хрустальный ларец и на который зарится завистливая бабка.

Третий этап. Не успели воины отдохнуть после утомительного путешествия в Киев, как их тут же записывают в регулярную дружину и направляют на охрану северных рубежей тогдашней Руси Нужно отбить наступление немецких рыцарей, уже захвативших приграничный город Битва сначала проходит на улицах, а затем переносится за его пределы в бескрайние российские поля и луга Здесь, на просторах, лучшим оружием являются стрелы, однако магистра рыцарского ордена можно победить только в схватке на двуручных мечах.

Четвертый этап. С победой возвращаются богатыри в Киев Но недолго им на обратном пути натолкнуться на замок Кащея Бессмертного Придется вновь вступить в бой, на этот раз за освобождение пленных, наловленных Кащеем за его тысячелетнюю биографию

Пятый этап. Вернувшихся в Киев героев тут же бросают на борьбу с татаро-монгольскими захватчиками Тех, ну очень, много Поэтому, объединив под знаменем дееспособных ратников, богатыри решают не заниматься бесконечно-безнадежным убиванием врагов, а сразу прорваться к шатру хана ордынцев В нем и происходит решающая битва.



greatdragon ru

БРЫЗГИ ФОНТАНА

Редакция подбрасывает фантазерам идею: создать игры по песням Владимира Высоцкого. Вспомните разнообразные циклы этого великого барда: сказки, спортивные песни, шуточные песни (как, например, насчет того, чтобы сделать «Шахматного бойца» или, если вам так привычнее, «Chess Fighter» — игру, в которой вы в трудные минуты партии могли бы изменять ситуацию, лично вступая в контакт с фигурами противника и им самим?) Любители шпионских похождений, боевиков, приключений, путешествий тоже найдут в творчестве поэта темы, которые могут лечь в основу сюжетов компьютерных и видеоигр.

Анастасия Музыченко из Москвы резонно считает, что пора сделать игру на тему весьма популярных ныне «гонок на выживание». «Они всегда манят самых крутых байкеров», — пишет Анастасия.
А вот еще одна ее идея — создать игру на базе «традиционных австралийских видов спорта». К ним, оказывается, по мнению Анастасии относятся: виндсерфинг, стрельба по пивным банкам, вылетающим из окна бара и поединки с кенгуру!

Редакция, со своей стороны, хотела бы внести в это австралийское многоборье метание бумерангов через Большой Барьерный риф.

Я хочу, чтобы была создана игра, связанная с Библией. В этой игре человек погрузится в древнюю историю и будет творить чудеса. Игра даст человеку много хорошего и научит поступать правильно, обратит его внимание на святые истины, заставит задуматься над многими вопросами. Для чего я живу? Правильно ли я поступаю?

Сергей Кузнецов
г. Белев, Тульская обл.

Москвич Дмитрий Митяев предупреждает всех профессоров химии об опасности их опытов. В том числе для самих профессоров. В сюжете Дмитрия «Мутант поневоле» один такой экспериментатор случайно поскользнулся и попал в химикаты. Теперь ему предстоит долгий и опасный путь в поисках противоядия, помешающего превращению незадачливого профессора в мутанта.

Сергей Трегубов и Андрей Липасти из Сергиева Посада Московской области предлагают сделать игру на основе их варианта эволюции человека. Оказывается, начало роду людскому положил микроб, который путем активного поглощения кислорода превратился в червяка. Червяк, поедая яблочную мякоть, становится крысой. Та — котом, который занимается разбоем в курятнике. Покончив с курами, кот превращается в пса, занятого поиском костей. Затем следует горилла, которая, наконец, превращается в человека. А теперь — обратно, и гораздо быстрее: достигнув высот прогресса, беззаботный человек взрывает атомную электростанцию. Без энергии начинается деградация, человек вновь возвращается в исходное состояние. Природа облегченно вздыхает...

«Вы оказываетесь в роли сосиски в штанах», — так начинается рассказ **Саши Макарова из Москвы**, названный им «Человек — сосиска». Эта самая сосиска путешествует по ресторану, пока не добирается до космического корабля — сардельки, на котором улетает в Сарделандию.

МИНИКОНКУРС!!!

Исключительно для любителей фантазировать, редакция объявляет мини КОНКУРС. Требуется сочинить сюжет игры на тему «Лучшее пожелание журналу «Великий D». Лучшие сочинения будут опубликованы, а авторы трех лучших сюжетов получат в качестве призов по 6 (шесть) номеров журналов «Видео-Асс» Великий D («Видео Асс» Dendy) по их выбору. Итоги миниконкурса будут подведены, как и итоги конкурса на лучшее описание игры, в журнале «Великий D» № 24.
На конверте укажите: Миниконкурс «Великий D».

greatdragon.ru

УЧИТЕЛЬ С ДЖОЙСТИКОМ ИЛИ ГЛЮКИ ИГРОМАНА

«Можно отрицать право красоту истину добро дух, Бога Игру — нельзя»

Йохан Хейзинга «Homo Ludens»

Ненавижу!

Ненавижу немецкий язык, ненавижу географию, ненавижу...

Это мои одни из наиболее ярких воспоминаний о школе. Любой читатель »Великого Дракона» наверняка сможет существенно расширить и »углубить« этот список антипатий. Думаю, что даже большинство учителей в глубине души понимают праведный гнев своих подопечных против занудства домашних заданий, необходимости зубрежа параграфов про деепричастия или заучивания бен-

золовых цепей, конец которых уходит за горизонт. Если бы все можно было выучить играючи! Справедливости ради надо сказать, что игровые методы обучения существуют уже о-о-очень давно, но на практике они применяются все больше в детских садах, а в школах и вузах все никак не эмигрут за рамки экспериментальных курсов. Между тем, совмещать приятное с полезным — лучшее времяпрепровождение. Кто с этим не согласен — пусть бросит в меня камень.

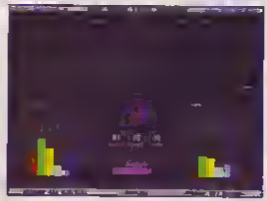
Казалось, что с появлением персональных компьютеров и, особенно, компьютерных игр решение само идет в руки: новые возможности (особенно мультимедийные) позволяют облечь обучение в увлекательную игровую форму (или же, наоборот, встроить в игру обучающие моменты). Прошел пару уровней — бац, теорема Пифагора у тебя в голове, прошел все до конца — и неевклидова геометрия отпечаталась на подкорке. Здорово! Однако на практике этого почему-то не происходит. Школьные обучающие компьютерные программы нередко не уступают по занудству и назидательности параграфам типовых учебников (хотя есть и весьма симпатичные и увлекательные »обучалки»), а сами »дети« пробравшись в неурочное время в компьютерный класс, играют все больше в »Мортал Комбат« да в »Уфо«. Отчасти это происходит потому, что в школах ЗАСТАВЛЯЮТ играть в обучающие игры, убивая тем самым один из главных атрибутов игры (сформулированных вышеупомянутым Йохаином Хейзингой) — ее добровольность. Представьте себе зареванного пятиклассника и грозного родителя, тянущего из брюк ремень со словами »Как, ты еще не прошел третий уровень »Принца«?! А ну, марш за компьютер!« Да... С другой стороны, нередко игровой дух здорово гасится самими разработчиками, которые слишком рьяно следуют методологическим указаниям чиновников различных образовательных министерств и ведомств. В результате такая, с позволения сказать, »игра« слишком сложна и наукообразна, либо же наоборот, чересчур примитивна и поражает полным отсутствием какой-либо графики, не говоря уже о звуке. И это в эпоху мультимедиа! Хотя есть старинная-шая уже игра »Parole« (обучение английскому) — один из счастливых примеров другого рода — разработанная фирмой »AF Computers« для Российского Координационного Центра информационных технологий в образовании, и другие замечательные »обучалки«. Имя им узы, об »AF Computers« ни слуху ни духу, хотя разработчики игры здравствуют и поныне. Куда более »играбальные« и веселые (неужели заказные) »обучалки« выходят из под пера »независимых« (если можно так выразиться) команд, которые ориентируются в своих разработках в основном на детское восприятие, а не на чьи-то дидактические указания. Игры компании »Никита« стали уже хрестоматийными, и скоро на них вырастет целое поколение. Неплохой старт взяла компания »Нал-Тандем« (см. рассказ о ней и о ее »Игровой энциклопедии« в 19 номере »Великого D«). Из далекой Перми не погасшим еще лучом знаний лятвятся дотянуться до нас творческое объединение программистов »Ижица«. Есть немало и других талантливых команд, о которых мы пока просто не знаем (хроническая нищета не дает им пробиться на поверхность).

Это все была присказка, а сказка — сами знаете где. Совершенно верно — в следующих номерах »Великого Дракона« (а также в »Короне«).

Публикацией этой небольшой статьи мы открываем новую рубрику под условным (пока) названием »Обучающие игры«, в которой подробно будем рассказывать о том, чему можно научиться, играя, кто, зачем и для кого обучающие игры делает, какие трудности преодолевают эти люди, и вообще — с чем все это едят.

С уважением к Великому и Ужасному, чьему перу (или когтю) принадлежат описания столь редких на приставках обучающих игр »Mickey's Safari in Letterland« и »Mickey's Adventures in Numberland« (»Великий D« №№ 19 и 20),

Николай Абрамов



ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки

(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Кеп-Kid и других)

1. **Flintstones. The Rescue of Dino & Hoppy (-)**
2. **Jungle Book (1)**
3. **Battletoads Double Dragon (10)**
4. Duck Tales 2 (-)
5. Jurassic Park (-)
6. Felix the Cat (-)
7. The Young Indiana Jones (4)
8. Ultimate Stuntman (-)
9. Castlevania 2 (-)
10. Bucky O'Hare (5)

Читательский ХИТ-ПАРАД

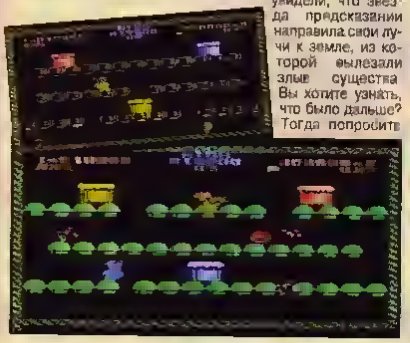
creatdragon.ru

(Страна эльфов)

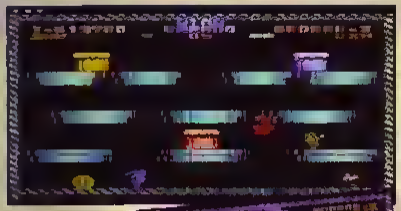
В одном удивительно красивом королевстве жили-были, никогда не тужили добрые и беззащитные эльфы. Целыми днями они ухаживали в своей стране за лесом, цветами и фруктовыми деревьями, потому и питались они в отличие от нас нектаром и стопроцентными соками собственного производства. Воздух здесь был кристально чистым, и были веселые эльфы прозрачные как облачка. Рядом с ними мы казались бы серыми и унылыми, а из ушей валил бы черный дым в соответствии с экологической обстановкой. Страна эльфов была очень богата. Золото, алмазы и бриллианты украшали и без того красивые домики волшебных человечков. По вечерам после трудного рабочего дня они влюблялись, вместе с друзьями пели песни и были очень счастливы. Природа одарила их землю многими прекрасными растениями, но символом страны стал цветок жизни. Эльфы были очень добрые, и когда сталкивались с проявлением зла у них терялось настроение, они становились грустными, их прозрачные тела и небесно-голубые глаза темнели, на душе становилось тоскливо и многие умирали. Лишь целебные ванны из цветка жизни возвращали летающим человечкам здоровье и веру в добро.

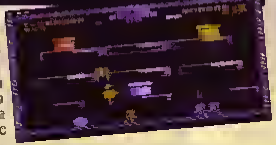
По соседству с эльфами жили волшебники-астрономы. И вот однажды, когда они смотрели в свои телескопы, то увидели, что звезда предсказании направила свои лучи к земле, из которой вылезали злые существа. Вы хотите узнать, что было дальше? Тогда попробуйте у друзей игру «Страна эльфов», которая чаще встречается в сборниках среди других игр, чем на отдельных картриджах, и вы окажетесь в сказке, где рядом присутствуют силы добра и зла, взаимовыручка эльфов и коварство жителей темных подземелий. Эту игру фирма TIP TOP выпустила в 1992 году.

После того, как вы вставили картридж и включили приставку, на заставке увидите, как три седовласых старца просят двух эльфов встать на защиту Эльфландии. Нажмите на «Start», и теперь вы можете сделать выбор: играть вам одному (пункт 1 PLAYER) или в режиме для двух игроков (пункт 2 PLAYER), взять в помощники брата или друга. Тогда один из вас будет играть усатым эльфом, мужчиной в самом расцвете сил, а второй его подружкой. Нажмите еще раз на «Start», и теперь вы можете выбрать сложность игры. EASY — вначале хороша для всех игроков, так как здесь вы научитесь управлять эльфом. От того, как успешно вы будете это делать, зависит, дойдете ли вы до конца. И хотя игра не слишком впечатляет графикой и разнообразием, но и для тех, кто считает себя асом, даже уровень сложности EASY окажется крепким орешком. NORMAL — очередная вершина в этой игре, но не для тех, кто ее уже прошел в «облегченном варианте». А вот HARD настолько сложен и невороч, что лучше оставить его до лучших времен. Если вы еще не поняли, как эльф уничтожает своих врагов, перед тем как играть, посмот



greatdragon.ru





ры в демонстрационный ролик который приостанавливает этот секрет В очередной раз нажимаем на «Start», и вот игра началась Могу вас сразу обрадовать сложность игры вам скрасит спокойная и приятная музыка пять жизней и бесконечное количество продолжений Нажмите на паузу и осмотритесь Перед вами три яруса, на каждом ярусе стоят трубы нет это не секретные проходы и в них нет монет, как в играх про Марио — в этих трубах находится волшебная жидкость в которой заключается сила цветка жизни С первого по шестой уровень вам предстоит уничтожать земляные комья и вредных гномов, размахивающих своими загребущими руками попутно выбивая из них драгоценности Эльфландии Самое трудное в этой игре — управление Эльф — это не герой боевика, стреляющий из автомата и владеющий всеми видами боевых единоборств, и даже не Марио, прыгающий на своих врагов сверху для эльфа неправильный, неловкий прыжок в сторону врага и близкое соприкосновение с ним чревато потерей жизни Для того чтобы ваши пять жизней не улетучились со скоростью света, вам нужно применять следующую тактику Классический удар для этой игры прыжок сбоку на врага Делайте прыжок тогда, когда вы стоите не вплотную к нему, а чуть издалека Если вы находитесь на нижнем ярусе в гном или земляной комок на верхнем выполняйте прыжок по этой же схеме Если все же произошла неудача и эльф потемнел не ждите когда он совсем станет черным и потеряет жизнь, а окунайтесь в трубу с волшебной жидкостью и ваш маленький друг сразу посветлеет и восстановит здоровье Когда нет прохода к трубе, становитесь на ярус выше ее жмите джойстик вниз плюс кнопка «А» и сразу окажетесь там

Различные призы, которые вы увидите в этой игре эльф берет после того, как разделается с врагом и из того вылетит душа в виде ангелочка с крылышками Ударьте по ней и вам достанется приз Вам может попасться бутылка, которая восстановит здоровье эльфа, если он потемнел золото, алмазы и другие драгоценности дают дополнительные очки, если вы найдете три сердечка, они дадут вам дополнительную жизнь остроконечный бриллиант останавливает время, завораживает врагов и дает вам возможность уничтожить их как можно больше а чтобы перейти на следующий уровень нужно найти волшебную лампу ну прямо как в Аладдине С 7 по 12 уровень вам встретятся маленькие гномы, которые могут маскироваться под цветы с 13 по 24 уровень к ним на подмогу придут хомяки, превращающиеся в подушки и призраки, с 25 по 30 уровень вам будут мешать на пути к освобождению Эльфландии шуты горохового (наверное, дружки Кнаги из «Черного Плаща») и прыгающие шары Ну, а на 31 уровне вы узнаете, что под обликом земляных комьев из первых шести уровней прятались ваши главные враги — земляные тролли которых и нужно уничтожить, чтобы освободить Страну эльфов и вернуть награбленные сокровища

Эта игра не станет для вас открытием но когда у вас появится Megadrive™ или Super Nintendo™ возвращаясь к тем временем, когда вы сидели за восьмибитной приставкой, обязательно среди ваших любимых игр вы вспомните и «Страну эльфов», которая стала для нас очередной победой в нескончаемой телебоевике за справедливость

Константин Носырев

greatdragon ru

Первое, что я увидел вставив картридж это как маленькая девочка с грустным и обреченным взглядом рассказывает нам про свою беду на японском языке (ха-ха для меня он стал почти родным) Подождав немного и посмотрев демонстрационный ролик я узнал какие мне предстоит преодолеть уровни но причин столь великой японской скорби так и не увидел Ну что ж, придется снаряжаться в дорогу и самому разведывать дебри этой игры

В начале нас знакомят со сделавшей эту игру досель мне неизвестной фирмой «COCOT LTD» Кроме родного «Старта», на экране вверху мы видим очки (SCORE), которые как и полагается перед началом игры, равны нулю и высшие результаты (HI SCORE) уже равные почему-то пяти тысячам очков Хотя с нахалом цапнувшим эти очки, нас не знакомят

Жмем «START» и вот перед нами три героя одного из которых мы можем с вами выбрать А для того чтобы выбор был осмысленным приведу их боевые характеристики.

Начнем сверху Парня который нам улыбается и надежда что выберут именно его, зовут Артур Робин Его пистолет весьма ущербное оружие так как из него нельзя стрелять в прыжке а эта возможность частенько оказывается налишней Но все же Робин — главный герой потому что призы которые вы будете находить сможет использовать только он Второй герой стоит к нам в профиль Нет ребята не угадали это не фотография уголовника просто этот парень косит под ковбоя, надвинув шляпу на глаза Ну, а оружие его тоже пистолет но бьющий очередями К тому же в отличие от Робина, он может поражать врага стреляя в прыжке И наконец, третий герой —японка в руках она держит национальное оружие — самурайский меч который хочу вам заметить, очень универсальное средство способное сокрушать все, что подворачивается под его лезвие

Теперь **общие рекомендации.** Проходить все уровни кроме последнего лучше японкой ее меч разрубает все от бочек встречающихся везде до железяк, витающих в воздухе Ковбою лучше доверить схватки с боссами первого и третьего уровней а японка блестяще справится со вторым из них Ну, а на последнем четвертом уровне прибегните к услугам Артура Робина (с его возможностью использовать призы)

Если все ваши герои погибнут выберите пункт CONTINUE

А теперь о самих **призах**, показанных вверху экрана

1 Первый кристалл нажав на джойстике кнопку «Select» вы можете заменить в любой момент активного героя

2 Бомба уничтожает мелких врагов с одного двух раз Ну, а для боссов их понадобится штук пятнадцать

3 Дробовик производит стрельбу в трех направлениях

4 Реактивный ранец поможет переправиться через непреодолимые препятствия

5 Второй кристалл позволяет в помещении выключать свет, при этом враги теряют ориентацию

6 Маска для подводного плавания

7 Воздушный шарик не дает вам упасть в провалы.

8 Жизнь

9 Третий кристалл действует как дополнительная жизнь

Первые пять призов можно выбрать джойстиком, нажав «Start» (пауза) остальные четыре приза срабатывают сами в нужный момент Призы можно использовать нажимая кнопку «Select» пока они не кончатся

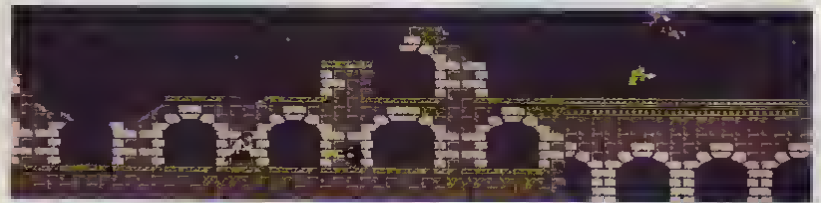
И наконец **об управлении**

Джойстик влево-вправо — движение в указанную сторону

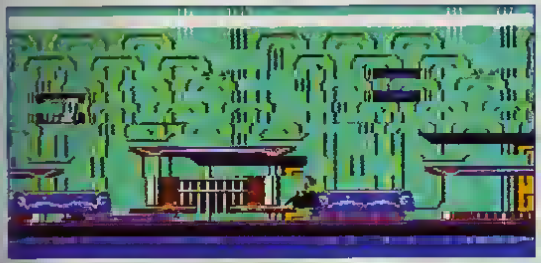
Джойстик вниз — присесть

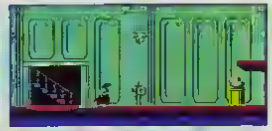
Кнопки «B», «Турбо B» и «A» «Турбо A» — соответственно стрелять или бить мечом и прыгать

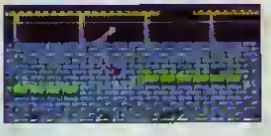
Чтобы забраться на более высокую платформу нажмите джойстик вверх и кнопку «A», а спрыгнуть с нее — джойстик вниз и кнопку «A»



greatdragon.ru







Пожалуй все, берем японку, можно отправляться в путь. Ну..ни пуха ни пера. К черту! Тем более, что от него хвостатого и рогатого нам предстоит удирать практически на всех уровнях.

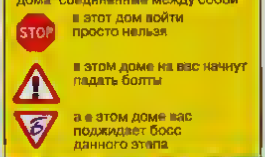
Начинаем мы свой долгий путь у развалин домов. Древние арочные сооружения посерели от времени и покрылись зеленой мерзкой плесенью. К такому великолепному пейзажу особый колорит добавляет вылезший из-под земли зомби. Постучав мечом ему по башке, продолжаем свой путь уже на крыше домов, попутно выбивая из контейнеров призы. А между тем наступила ночь, из чуланов вылетели летучие мыши, из подвалов вылезли кровожадные зобухи, а на крышах устроили шабаш ведьмы, выделывая фортели на своих метелках. Видел бы все это Николай Васильевич Гоголь, написавший целый цикл рассказов о нечистой силе, кстати любителям ужастиков советую почитать. Крыши домов покатые, так что разбегайтесь хорошенько и прыгайте на соседнюю, только не наткнитесь на пролетающую мимо ведьму или одурелую от любви кошку, которая в порыве страсти может скинуть вас с крыши. Поднакопив жизней и других призов, добираемся до потайной двери, расположенной на одном из домов, нажимаем джойстик вверх и оказываемся в «чудесном» замке, наличанном зомби, которые лезут к вам обниматься. И тут начинается целая череда дверей. Заглядывайте во все (джонстик вверх) за многими пусто, но в других встречаются информаторы, готовые вам помочь в нелегком пути (начиная от хорошеньких девушек и кончая мумиями и фараонами). Одно плохо, они дают советы на японском языке, но все же приятно встретить среди толп монстров своих, поэтому скажите им по-русски «спасибо» и отправляйтесь в путь. Так заглядывая в двери, можно обнаружить кучу контейнеров с призами и кучу охранников идущих на вас с кулаками. По лестнице спускаемся на этаж ниже. Далее идите не слишком быстро, так как рыцари стоящие у стен оживают, когда вы подходите близко и пытаются проткнуть вас рапирой, а кошки так и валятся на вашу голову с каминов. Спускаемся еще ниже, и тут на вас сверху начинают падать болты. Лучше спрячьтесь за одну из дверей и переждите, но если они вас все-таки задели, не расстраивайтесь, вас не убили, а только оглушили и взяли в плен. Берите другого героя и обыщите все двери на этом этаже, и вы обязательно обнаружите связанного друга в одной из комнат. Подойдите к нему поближе, и веревка сама развяжется. В дальнейшем так и поступайте на других уровнях. И еще одно наблюдение, как только начинают падать болты, жди схватки с боссом.

А вот и он, дорогуша, притаился в последней комнате. Первый босс это здоровенный рыцарь, кидающий в вас кинжалы, перед сражением смените японку на коебоя. Тактика расправы проста и надежна: стоя в левом углу, пригвоздите рыцаря очередями к стене, и он развалится, при этом ни один кинжал вас не достанет.

Дальше мы попадаем в Чайна Таун, район преимущественно населенный китайцами, и кому, как не японке придется отгасить своим доблестным мечом добрую сотню люмпен-китаянок и китайцев, пытающихся доказать приемами каратэ, что они потомки Брюса Ли. Кроме этих неприятностей, нам предстоит преодолеть и обследовать, вдумайтесь в эту дьявольскую цифру, тринадцать домов. Прежде чем отправляться в путь, хочу дать рекомендацию: заглядывайте во все двери, не пропускайте ни одной, разговаривайте с людьми, дающими полезные советы. Если вы пропустите хоть одного информатора, к боссу вас не впустят.

Условные обозначения схемы:

дома, соединенные между собой

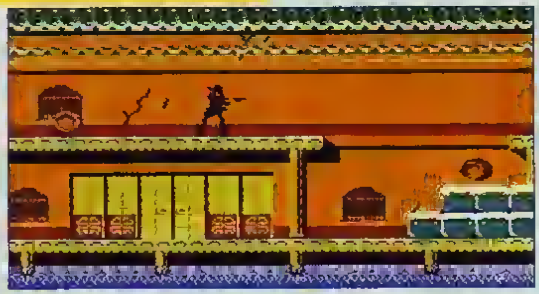


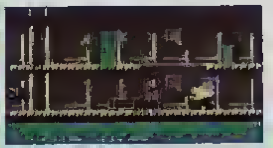
в этот дом войти просто нельзя

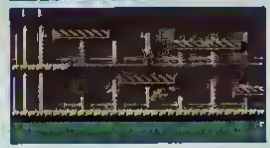
в этом доме на вас начнут падать болты

а в этом доме вас поджидает босс данного этапа

greatdragon.ru







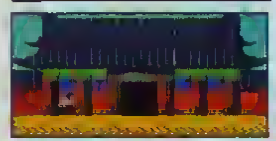
Итак, зайдем в первый дом. Вначале громоздятся большие кувшины, летают птички и бегают китаянки, пытающиеся вас убить с разной степенью мастерства: одни идут напролом, другие показывают приемы карате, третьи стреляют в вас, а четвертые, совсем крутые, увертываются от выстрелов, но от меча и они не уйдут, как и бочки, готовые вас раздавить. В одной из дверей вы найдете дьявола, очень мерзкий тип, который может появиться в любое время и начать охоту на вас, пока не получит жертву. Как только его увидите, бегите быстрей или прячьтесь за дверь. Убить его нельзя. Он очень настойчиво хочет вас достать, но ни в коем случае не позволяйте ему дотронуться до себя, иначе он вам поставит клеймо на лице и обезобразит его, и спасти вас будет уже нельзя до конца уровня. Вот такое мрачное будущее ожидает вас в случае неудачной встречи с дьяволом.

Обследовав все двери, выходим на воздух. По крышам бегают китайцы, кончайте их по возможности, а чуть подальше, проходя через лес, уничтожьте морально неустойчивых гейш, прыгающих прямо на вас. В игре есть небольшой секрет. Играя на одном из уровней японкой или ковбоем, заменяйте их иногда Артуром Робином. Дело в том, что когда они падают в провалы, то попадают в плен, а если Робин займет их место, то он окажется в подводном мире. Если захотите его исследовать, найдите среди призов маску для подводного плавания. Этот секрет дает два преимущества: под водой вы можете проплыть опасное место, когда сверху начинают падать болты, и пособирать призы. Подводный мир населяют мерзкие сирены, убивайте их не раздумывая, иначе даже куча жизней не поможет, и вы попадете в плен. На этом уровне вы найдете приличное количество жизней, они помогут в трудную минуту в ваших дальнейших приключениях. Для более успешного прохождения этого этапа используйте схему расположения домов в Чайна Тауне.

Босс этого уровня находится в двенадцатом доме. Вам придется провести разведку боем, он будет кидать в вас сюрикены, но для японки это не помеха, ответьте ему мечом, разрубающим даже металл. Загоните босса в правый угол и жмите на «Турбо 8», могу вас уверить — рука девушки не дрогнет. Босс погибает в мучениях и конвульсиях, получив десятка три ударов, а не лучше ли ему было сделать себе харакири?

А вы были когда-нибудь в порту? Нет, вы имеете возможность побывать в нем путешествуя вместе с нашими героями. В порту как всегда кипит работа, все вроде бы заняты своим делом. Преодолевая нагромождения ящиков и запрыгивая на контейнеры машин, Артур Робин встречает недружелюбно настроенных матросов, которые хотят, чтобы с вами случился несчастный случай, но со свинцом в груди они сами оказываются похоронены в море. Дальше вам предстоит сделать серию опасных прыжков по огромному кораблю, где ведется погрузка товаров. И опять нам мешают матросы и портовые рабочие, кидающие в вас бочки и пытающиеся утопить вас в воду. Но это не представит для вас опасности, если среди призов найдется аквалонг, тем более, что вы сможете не только освежиться, но и восстановить потерянную жизнь, найти другие полезные предметы, собирая проплывающие призы. Чтобы пройти дальше, придется убрать трех бандитов, стреляющих в вас из базук, лучше всего это сделать, сменив свой пистолетик на мощный дробовик.

Немного попрыгав по портовым краном, мы попадаем в здание портового департамента. Здесь нам предстоит преодолеть четыре помещения и открыть в общей сложности около пятидесяти дверей. Из новых врагов появятся здоровенные бугаи, не испытывайте судьбу — лучше быстренько всадите в них обойму из пистолета. В четвертом помещении вы обнаружите босса. Справиться с ним не трудно. Это робот, которого программисты будто бы скопировали с детского рисунка или мультфильма (два вольтметра на корпусе и убогие движения), по сравнению с Робо Манусом из «BATTLETOADS



greatdragon.ru

DOUBLE DRAGON» он просто несерьезен. Возьмите ковбоя и стреляйте прямо в металлическую грудь робота, и тогда ни один фугас, которым он посылает в вас, ему уже не поможет. Ну а вам предстоит последний участок пути. Пируэт его часть ми не будем топать своими двоими, а преодолеем на машине, высунувшись из окна, для того, чтобы было легче расправляться с врагами и препятствиями.

Управление машиной

Кнопка «А» — высокий прыжок, «Турбо А» — низкий.
Кнопка «В» — одиночные выстрелы, кнопка «Турбо В» — стрельба очередью.
Играя японской кнопки «В» и «Турбо В» управляют мечом.

Итак, мы мчимся на машине через пустыню со стандартным пустынным пейзажем: пески, пески, пески, а на песке стоят препятствия, которые надо перепрыгивать, опять пески — уничтожайте катящиеся на нас бочки, всегда пески — перепрыгивайте через болота и снова пески. Над вами пролетают аисты и нежно скидывают бомбочки, а еще мирные птицы называются, помните песню Софии Ротару: «Аист на крыше мир на земле». Не думайте, что дорога будет все время ровной, вам придется преодолеть три огромные пропасти, где прыгая по платформам, очень легко сорваться вниз в зыбучие пески (опять, пески!). Удачно оставив позади эти препятствия, вы попадаете в оазис, где есть водичка и можно покататься по барханам. Если это не мираж, то вдалеке мне начинают мерещиться египетские пирамиды. Подъезжаем к самой большой, и наша машина (о, ужас!) начинает забираться на ее вершину.

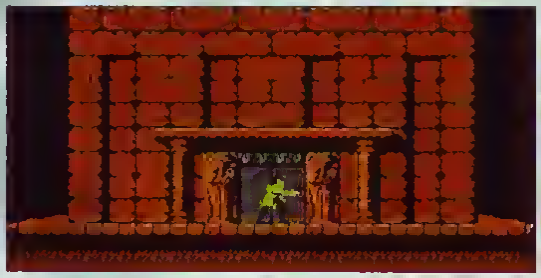
Начинается второй заключительный участок пути. Мы находимся внутри пирамиды. Сразу предупреждаю: лабиринт не из легких, в нем полно закоулков, комнат и дверей, ведь египтяне строили их так, чтобы затруднить грабителям доступ к усыпальнице похороненного в пирамиде фараона. Вам нужно пройти три помещения и найти дверь, ведущую к боссу. Но непроходимых лабиринтов нет (грабители это прекрасно доказали), и у этого тоже есть свои слабости: каждое помещение имеет свой цвет и своих врагов, и вы сможете ориентироваться и не судорожно искать проход.

Первое помещение имеет желтый цвет. Куда же идти: налево или направо? Отправляйтесь в любую сторону и не унывайте, если ваш герой уперся в стену — не беда, развлекитесь по пути, заглядывая в двери, вдруг обнаружите парочку жизней. Если вам кажется, что ходите по кругу, зайдите в большую дверь, стоящую посередине комнаты, и вы обязательно обнаружите проход. На этом уровне настало время пустить в бой Артура Робина. Первые враги в гробнице, стражники с саблями, которые убиваются с одного раза, и скелеты. Стойте от костлявых подальше и стреляйте, иначе их останки отлетающие в сторону, отнимут жизнь. Пары выстрелов черепушкам вполне хватит. Следующее помещение имеет зеленый цвет. Здесь вам часто придется использовать реактивный ранец, пролетая через препятствия, и акваланг: прячась от черта под водой и делая путь более безопасным. Вы удивитесь, но в гробнице обнаружите индейцев: не пойми как попавших в Египет и стреляющих в вас из луков. Перепутали с огненной водой усмиряющую фараона с вигвамом. Мумии тоже обнаглели: ходят как очумелые — распотрошите их бинты, взорвав бомбу, да и жрецы тоже хороши: лазают по стенам как лунатики и плюются ядом из трубок. Не окаменейте от страха, прыгая по платформам, когда вам навстречу будут лететь птички с женскими головами. Последнее третье помещение окрашено в синий цвет. Смотрите себе под ноги: ядовитая плесень на полу отнимает жизнь так же как и змеи: двенадцать жителей мрачных подземелий и любители сырости. И пожалуй, самое сложный враг — стража, кидающая в вас бумеранги, стреляйте им в спину, даже если это нечестно.

И вот она дверь, ведущая к боссам — двум сфинксам с золотыми мечами. Стойте в углу и взрывайте бомбы, перепрыгивая через огни, пускаемые сфинксами: пятнадцати бомб будет достаточно, чтобы отправить их в загробный мир к вашим врагам. И тут появляется девочка с друзьями, которая послала вас искать то, не знаю что, и это оказалась птица счастья. А вы говорите ей: «Спой птичка, не стыдись». И тут она как взлетит из сундука, как заорет благим матом, как закукликает, весь экран красочно замигает, и вы почувствуете себя счастливым.

Говорят, счастье недолговечно. Не верьте скептикам, пока есть у вас есть этот картридж, как можно чаще вставляйте его в приставку, и ваше зрение превратится в полный отпад до глубокой старости.

Константин Носырев



greatdragon.ru

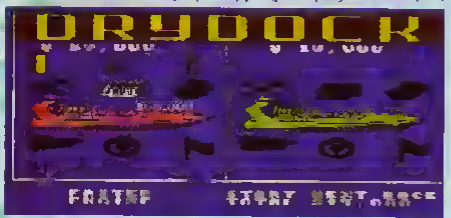
«Разящие лодки»

Ег Свлт приветствует всех любителей водного спорта с девятых элитных гонок «Разящие лодки». Соревнования подходят к концу. После долгой тяжелой бор»бм в финал вышла «великолепная семерка» Дуэлянтов —победителей прошлых лет. Полной неожиданностью для всех участников и зрителей оказалось выступление абсолютного новичка в этом экзотическом виде спорта Джона Смитовича. Кто бм мог подумать, что сын одесских эмигрантов оставит за кормой известных мастеров Флориды и Калифорнии и станет одним из главных претендентов на победу!

Интервью с претендентом.

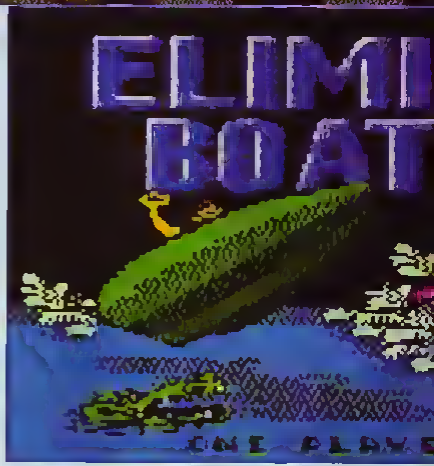
Е.С.: Расскажите, как Вам удалось достичь таких высот в вождении судна? Кто Ваш тренер? Где вм приобрели эту замочательную лодку?

Д.С.: Как вам, наверное, известно, первые состязания «Разящие лодки» были организованы в 19 году эксцентричным миллионером Сиднеем С, котормй взял себя титул Дуэлянта, потопив в финальной схватке шлюпку своего соперника Иззи У. В дальнейшем он, однако, отказаться от участия в повторных гонках, сославшись на прогрессирующую морскую болезнь, что



не помешало ему, впрочем, заняться тренерством. Спонсором же выступило семейное предприятие «Деньги» — его эмблему вм можете видеть на днище моей ласточки. (Переворачивает лодку)

Е.С.: А каковм ваши мотивм для участия в столь опасном для новичка состязании?



Д.С.: Я хочу просить руки Веры Алябастр.

Е.С.: Может, лучше предложить сердце Шерон Камень (или Стоун?). И причем тут гонки?

Д.С.: Вм не поняли, я имею ввиду Дуэлянтку — ту самую, лодку которой перевернул два года незад этот чемпион, Дон Ужастер. Ну, он у меня хлебнет морской воды.

Здесь мы вынуждены прервать интервью (но не по причине темперамента Джонз, просто участников просят занять места в своих доках — скоро финал!). Последние в сезоне гонки, наверняка, пройдут с нарастающим оживлением — по трассам, размеченнмм вдоль побережья Мексиканского залива, уже разбросаны канистры с «Нитрос» — патентованной топливной присадкой, позволяющей удачливому владельцу посредством резкого ускорения лодки совершать невероятные прыжки — основное оружие Дуэлянтов в разрушении лодки соперника. Добавит азарта и мешочки с долларами (такие «поддарки» плавают в воде, а также ждут лидеров после каждого участка трассы). Ну, в к услугам толстосумов платные доки, в котормх участники могут подремонтировать лодку, усилить двигатель, стартер, корпус, рулевые тяги. Впрочем, всем усовершенствованиям есть предел, а удары соперников и плавучих препятствий со временем сводят на нет любое преимущество, полученное этим путем.

Напоминаем правила гонок: их нет! Естественными ограничениями служат лишь ограждения трасс и

greatdragon.ru

стартовый сигнал. В остальном Дуэлянты предоставлены сами себе на всей трассе вплоть до последнего участка. Не лишней окажется общетеоретическая подготовка типа знания третьего закона Ньютона. «Действие равно противодействию», а также практические сведения вроде того, что дно любой лодки прочнее ее верхнего покрытия. Ведь в качестве плавучих препятствий выступают бревна и трамплины, камни и столбики ограждений, вкупе с перископы подводных лодок (ездит тут всякие, как выразился Джон Смитович) и водоворотами, этими препятствиями устроенные. Корпуса судеышек обтекаемы и вполне способны без ущерба выдерживать боковые удары и полеты, но лобовые столкновения, вдобавок к нависшим по бокам крабам и утопающим, вполне могут превоплотить гоночную лодку в подводную.

Но вот на старте первая пара: Джои Смитович и Рекс Аквариус.

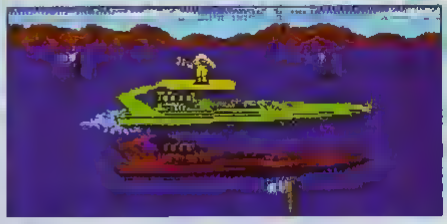
Е.С.: Рекс, чем вы объясните свой столь экстравагантный внешний вид — борода, ленточки?

Р.А.: Вы не поверите, но дух моего гуру помогает лодке преодолевать волны... все силы вселенной, гармонируя с этой прической — Карма! Я сливаюсь с этим судном и непобедим!

Е.С.: Однако... Этот парень, похоже, того. Что ж, подождем результатов гонки.

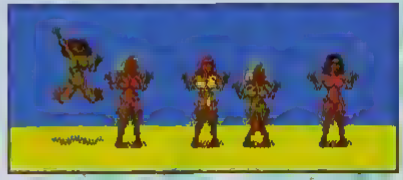
Поразительно! Джон срезает все углы трассы и не оставляет сопернику никаких шансов — куда ему столько «Нитрос», господи! Вопрос о карме решен однозначно. Надеемся, удача не вскружила нашему герою голову.

Теперь пришел его черед удивляться — за рулем соседней на старте лодки дама — Вики Злобиус. Она, похоже, и мысли не допускает, что приз за победу в следующей гонке может достаться сопернику. Однако ни бортовая атака, ни крепкие жаргонные словечки не помогают ей сбить с намеченного курса лодку Джонни — этот парень, похоже, выучил фарватер наизусть и направляет судно по кратчайшей линии между бакенов трассы, обеспечивая себе победу в первом раунде. Но Вики — дама не промах — пользуясь старыми знакомствами, она добивается сокращения трассы следующего раунда до участка в несколько метров. Такая конфигурация сводит к нулю зависимость результата заезда от мастерства водителей, ведь победителем становится тот, у кого хоть на долю секунды лучше стартовый рывок. А Вики славится быстротой своей реакции. Джон понимает это и, хотя дважды допускает фальстарт, на третий раз срывается с места вовремя и опережает соперницу, окончательно утвердив победу в третьем раунде!

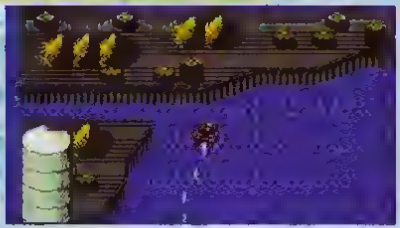


Ну молодец, одессит, рисковый парень! Ведь стоит ему проиграть лишь пару из 15 заездов, как он будет дисквалифицирован. Впрочем, в случае удачи он получит почетный титул и великолепную яхту. Игра стоит свеч!

На очереди — Боб-серфингист. Долгую карьеру «Повелителя волн» Боб решил закончить, повторно став чемпионом в «Разящих лодках». Но годы уже не те, и хотя бывалый спортсмен старается держаться вблизи

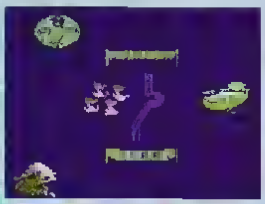


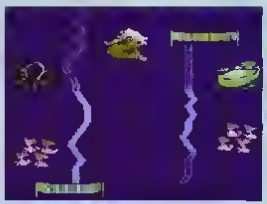
greatdragon.ru

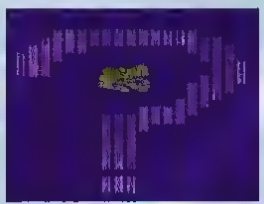


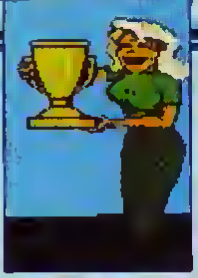
молодого соперника, тот пользуется ситуацией и специально проходит вблизи плавучих помех с тем, чтобы близорукий преследователь набил себе и лодке шишек. Поврежденное судно Боба теряет скорость. Посетовав на тяжкую участь, погасшая звезда виндсерфинга удаляется на покой, а место на старте занимает странного вида суденышко, сильно напоминающее баржу, груженую гигантскими горшками. Похоже, Дикий Вилли все-таки упросил кузена Иззи (того самого, потопленного Сиднеем) и установил вдобавок к бортовому компьютеру своей «малышки» неэкранированный ядерный реактор. А пока «GREEN PEACE» безмолвствует, эта плавучая электростанция всерьез собирается прийти первой к финишу! Однако на старте с посудиной Вилли происходит заминка — пытаясь своей болтовней произвести на соседа впечатление, он забывает поднять якорь. Чтобы наверстать упущенное светящийся от радиации гонщик сразу начинает тратить свой запас «Нитрос». Джонни же отрывается от него, избегает опасной близости и вымотывает надоедливого соперника, чем обеспечивает себе спокойное плавание до самого финиша, где люди в белых халатах хватают незадачливого инженера-атомщика — он уже изрядно «подзарядился» и не пытается сопротивляться.

Следующий соперник, «Давилка» Майк, сильно обеспокоен успехами новичка: но и юноша, наслышанный об убийственной машине противника, усиливает корпус своей лодки — рассказы об «уроках плавания», похоже, его пугают. И эти предосторожности оказались не лишними: на первой же минуте дуэли противник наносит сильный удар днищем лодки неожидавшему такой прыти Смитовичу. Да-а, чемпион шестых «Разящих лодок» видать мастер в применении «Нитрос» — вовремя использованная канистра тут же заменяется парой полных, выловленных из-под носа ошеломленного соперника. К радости болельщиков, бой на этом не кончается. «В эту игру можно играть вдвоем», — Джонни осваивает хитрый трюк, используя запас прошлых гонок и действие принимает неожиданный для Майка оборот. Как бы не пришлось на финише откребать его от днища! Порядком подустав в схватках с упрямым «давилкой» претендент на звание чемпиона встречается с дамой своего сердца, слова одобрения которой воспринимаются как само собой разумеющийся факт. Однако Вероника похоже всерьез вознамерилась лично отомстить обидчику за прошлогоднее поражение и не желает уступать это право никому. Джону придется доказать свое мастерство в гонке с самой Дуэлянткой, а она вовсе не собирается облегчать ему эту задачу. Долгие годы тренировок возымели свое (не сказались) впрочем на яркой красоте девушки), и, как это не печально юный гонщик терпит поражение в первом же заезде. Неужели повторная попытка обречена на провал? Джонни









тщательно обдумывает причины своего провала и приходит к выводу что в течение всей гонки следует копить силы для решающего рывка на последнем участке — ведь не трассах, проложенных в открытом океане больше не попадается канистр зато полно многочисленных бревен, сминающих нос лодки «в гармошку». Так стоит ли пытаться обогнать лодку соперницы, лучше уж спокойно объезжать препятствия, совсем удалившись за пределы трассы А на прибрежных участках оправдывает себя тактика выматывания противника — лодка, лишенная «Нитрос», не сможет в последний момент рвануть к финишу, а лидер на трассе восполняет свой запас, изымая также и «лишние» бонусы Столь тщательно подготовленная стратегия вводит Веронику в замешательство, но первый свой проигрыш она склонна объяснить сломанным в треске ногтем. Однако за первой победой Джон одерживает и вторую. Дуэлянтка предпринимает последнюю попытку, но в ней уже не чувствуется того задора, что владел ей в первых двух раундах

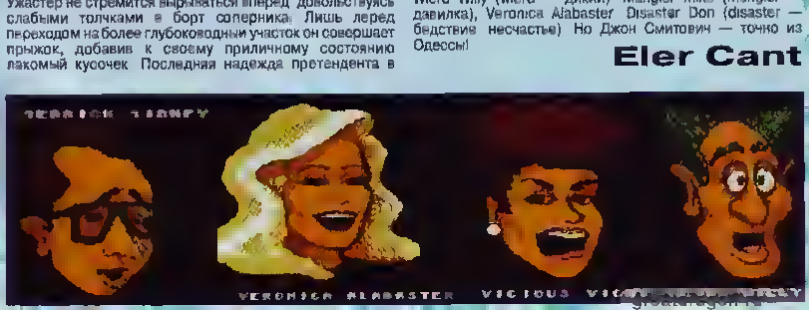
Джон, наконец-то, выходит в финал — на арене сам Дои Ужастер, победитель прошлых соревнований, которому предстоит отстаивать свой титул Пообещав скормить счастливчика акулам, чемпион обзаводится в доках «полным боекомплектом», взяв на борт вдобавок 9 канистр «Нитрос» — больше не позволяют размеры судна. Гонка начинается на мелководье, и Джон пытается применить отработанную ранее стратегию Однако Ужастер не стремится вырываться вперед довольствуясь слабыми толчками в борт соперника. Лишь перед переходом на более глубоководный участок он совершает прыжок, добавив к своему приличному состоянию лакомый кусочек Последняя надежда претендента в маневрах на поворотах — противник иногда забывается и после удачного обхода на кромке причале наверстывает упущенное опустошая свои запасы. Да, силы участников практически равны материальной базе и опыту Ужастера Джонни противопоставляет ум и хитрость жителя (хоть и бывшего) Одессы. Проиграв первый раунд, Дон в ярости угрожает разодрать лодку смельчака от носа до кормы! Вдобавок ко всему выясняется, что по вновь измененным порядкам последние две гонки Джону требуется выиграть почти вслепую не пользуясь картой Однако происки чемпиона предвидит лишь ему самому — юноша уже давно заметил связь между уровнем топлива в баке и метражом трассы Вовремя вырвавшись вперед он оставляет позади потрескавшийся корпус Ужастера завершив последнюю в сезоне лодочную дуэль!

Свершилось!!! Не то, чтобы экс-чемпион так уж расстроен «Быть может я еще отыграюсь...» Но Джон не из тех кто радуется чужим печалям, поочередно выслушав поздравления побежденных но не сломленных Дуэлянтов он под звуки фанфар принимает из рук любимой кубок Чемпиона 9-х гонок и вновь уходит в море, на этот раз под парусом

P.S. Так получилось, что почти все полезные советы, пришедшие автору в голову после очередной победы в этой захватывающей игре уже были каким-то образом упомянуты выше Остается лишь добавить, что собственно игра «Eliminator Boat Duel» позволяет, кроме дуэли с противником компьютерным, провести гонки с другим игроком (пункт «Two player») а кнопка джоистика «Turbo A», как и во многих других играх с большим успехом заменяются кнопкой «А» Управление в целом «А» — разгон лодки, «В» — использование «Нитрос», влево вправо — поворот лодки, «Start» — пауза

P.P S. Русификация названий и имен в игре проведена автором оригинальные имена следующие Eliminator Boat (от английского eliminate — уничтожать) Sidney Seasick (sea — море sick — больной), Rex Aquarius Vicky Vicious (vicious — злобный) Surfer Bob (surf — виндсерфинг), Wierd Willy (wierd — дикий) Mangler Mike (mangler — давилка), Veronica Alabaster Disaster Don (disaster — бедствие несчастье) Но Джон Смитович — точно из Одессы!

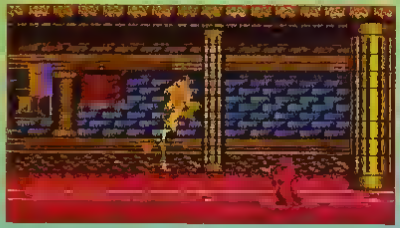
Eler Cant



«У природы нет плохой погоды». Попробую оспорить это утверждение. А как же иначе объяснить, что все глобальные катастрофы как в нашем королевстве так и во многих других сказках сопровождаются сильными грозами, а бывает и ураганами. Вот и сегодня ночью на горизонте сгущались тучи, а во дворец к королю со всех сторон понеслись гонцы со страшной вестью: драконы объединились и в честь такого события собрались войска нечистой силы в поход на главный оплот добра, с целью похитить могущественный талисман. Реликвия передавалась из рук в руки членам королевской семьи на протяжении многих столетий и уже не раз спасала от происков злобных правомыслящих-

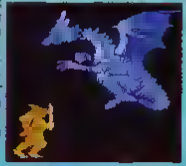
видно рановато. Хотя прожитые годы по уменьшили мои физические параметры, «изменные силы, пополняемые магическими заклинаниями, хлещут пожалуй через край! Конечно непосредственное участие в грядущих сражениях примет более молодой герой, моя задача лишь в обеспечении духовной и магической его поддержки. Нельзя сказать, что мы посылаем парня на верную смерть, но ему придется пострадать, чтобы доказать свою преданность Отечеству и любовь к принцессе...

Свой путь народный избранец начинает в главном холле дворца, оккупированного нечистью со времени набега. Меч выкованный гномами Мории и освященный одним из эльфийских правителей



ся. Но, к несчастью, наш владыка еще не окреп после изнурительной лихорадки, которую он подхватил на прошлой охоте в болотистых Восточных лесах. И вообще он невезучий. Судьба не наградила его наследником престола, хотя и порадовала глаз людской прелестной дочкой! Принадлежность же к слабой половине рода человеческого плохо повлияла на магические способности принцессы, и вот результат-охранял, можно сказать сердце дворца, она была похищена вместе с талисманом и перенесена одним из драконов в заброшенный замок Дарклэнд, который и стал обиталищем Союза Трех Невообразимых Гадов (СТНГ стало быть). Больной от этой вести, я все еще не в своем полуобморочном состоянии все же нашел силы обратиться за помощью к белому магу проживающему неподалеку. И вот я спешу, захватив с собой Гилмраль — волшебный эльфийский меч — единственный на данный момент предмет в пределах досягаемости, способный совладать с порождением темных сил. Впрочем, извините, забыл представиться. Шуга, бывший придворный чародей, удалившийся на покой, но

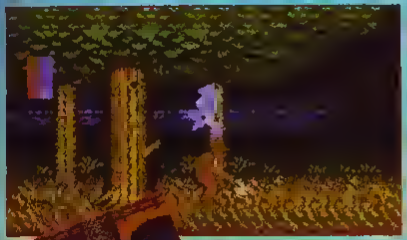
без труда справляется с хрупкими костями скелетов и рассеивает в воздухе цепочки шаровых молний, дрейфующих возле стен огромного помещения. Выросший из под земли леший длинными жилистыми лапами хватается за разящий клинок, мешая владельцу орудовать им в полную силу, но рассыпается в щепки после нескольких удачных ударов. Самое время мне размяться и вот полученная в бою с лешим магия заряжает меч, который на время приобретает свойство выпускать волну очищающего огня по направлению движения. Это помогает справиться с другим

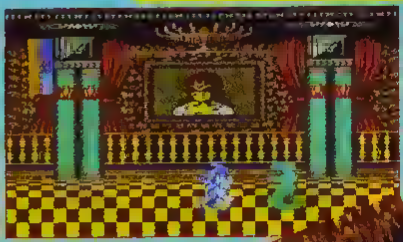


порождением зла, возникающим на пути к выходу из зала. Контратакуя нападающего со всех сторон призрака, юноше без труда выходит победителем. А немногочисленные раны, полученные им ранее, исцеляются от контакта с моим летучим гонцом.

Дверь холла охраняет черная колдунья из чащи Восточных лесов. Ее вера из огненных шаров почти непрерывает (хотя часть шаров юноша все же перепрыгивает) поэтому воину остается лишь рубить мечом защищенное магическим плащом тело ведьмы, до полной победы!

greatdragon ru



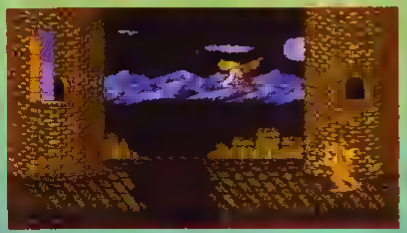


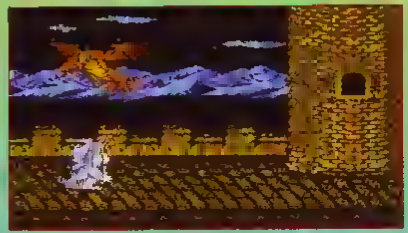
А плащ, хоть и изрядно потрепанный, еще пригодится в качестве доспехов.

На королевском дворе ошивается еще один леший, но этот упрямый как танк парень уже не помеха набирающемуся опыта смельчаку. Это же относится и к скелету, молниям.

А вот лягушки встречаются впервые. В бой с земноводными вступать не стоит — магии они не добавят, а укусить могут, одичали совсем. Восстановив силы, юноша вступает в бои со стоящим в воротах циклопом. Сноп огня из его пасти аналогичен оружию уничтоженной ведьмы, но подвижность этой твари выше, а сопротивляемость меньше, плаща то не имеет. Зато победа над ним принесет герою неограниченный запас метательных ножей — оружие не волшебное, но поражает на расстоянии.

Злое волшебство неузнаваемо изменило облик и характер обитателей прилегающих к королевству лесов. Еще не углубившись в чащу, путник встречает дикобраза, намеревающегося своим светящимся от магии носом наделать в храбреце дыр. Однако, десяток метко брошенных ножей снимает заклятье с далее безобидного зверя, а мое мудрое вмешательство наделит победителя, хоть и на время, способностью испепелять врагов молниями. Новоявленный громовержец пытается использовать эту магию с максимальной отдачей, а посему избегает контактов с очарованными лесными зверями и птицами. А три разряда разрушат истинный источник зла, который в драке на мечах мог бы причинить герою немало хлопот. К сожалению, с болотной ведьмой сражаться придется врукопашную, но этому времени у храбреца уже накоплен опыт.





И вновь очищающий огонь исходит от эльфийского клинка, сметая «растущего» за перекрасой лешего! А за редеющими верхушками хвойных деревьев уже виднеются мрачные стены замка Драконового союза. Но мы еще недостаточно вооружены для боя с объединенными вражескими силами. К счастью, около ворот ошивается некий хомяк — переросток, вооруженный двойной секирой. Со своим имуществом он расстаться добровольно не желает, приходится вступать в неравный бой. Противник пытается буквально прорубить себе путь сквозь неожиданное препятствие, причем латы героя ему не помеха. Итак, лобовое столкновение юноше не по силам, остается проявить ловкость в прыжках, досаждая двуногому зверю ударами ножа. Волшебство рассеивается со смертью врага, и секира при ближайшем рассмотрении оборачивается цепью, увенчанной тяжелым шипастым шаром. А так как будущий спаситель человечества каждое утро (в отличие от меня...) занимался физкультурой, ему вполне по силам не только размахивать этим шаром, но и сдерживать в ближнем бою любых материальных врагов, избегая фатальных прикосновений. Правда, в случае промаха инерция «ежа» отберет у владельца немало энергии... Мощное оружие, ничего не скажешь! Но и это не последнее слово СТНГовской техники. Видно, только магия способна разрушать смертоносный союз, придется заняться поисками украденного талисмана.

Мысленное сканирование темных залов и коридоров Даркланзы позволяет мне выявить местонахождение кусков разобранной врагами реликвии и принцессы. Непросто будет нашему герою собрать их воедино, помимо многочисленных обитателей дворца ему предстоит сразиться с драконом! Восстановив силы после долгого пути, юноша проникает на стены замка.

Древнее сооружение, основанное еще до появления драконов (не забыть спросить у Великого, когда это было), неплохо сохранилось изнутри. Однако, внешние его стены и крыша порядком обветшали. Рыцари, скелеты и прочие бескрылые создания не жалуют их своим вниманием. Основную опасность для отважного путника представляют бездонные пропасти, образовавшиеся повсюду в результате обвалов покрытий, да летающие на «нистящих средствах» ведьмы, пытающиеся его туда столкнуть. Около одной из башен герой, после схватки с очередным летающим противником, находит первую часть

greatdragon ru

утерянного сокровища. Для того чтобы утвердить свои права на имущество, ему приходится выбить глаз одному из драконов — гигантскому чешуйчатому петуху. Эта пресмыкающаяся птица порхает из угла в угол, периодически испуская три огненных шара, которых воин без труда избегает, тут же запуская шары в прыжке но безмозглой башке монстра.

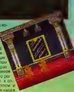
Следующий поиск состоится в главном коридоре замка. На стенах помещения висят картины, окна и альковы украшены гобеленами, а среди этой роскоши разгуливают толпы чертей, рыцарей, дьяволов и ведьм. Обновив доспехи добытыми в боях с нечистью латами, герой вступает в просторный зал. Из противоположной двери появляется очередной драконий прислужник. Своей гривой шипящих змей он весьма напоминает печально знаменитую медузу Горгону, но отличается способом воздействия: малейшая задержка, и шаровая молния повергает соперника этой твари в длительный шок, выйдя из которого только и успеваешь что заметить очередную порцию «живого огня». К счастью, юноше удается уйти от первой атаки человека-змеи, тем самым предрешая исход поединка. Лишенная интеллекта тварь не в силах избежать ни меткого удара цепью, ни контратаковать.

Талисман уже на половину собран, и, осознав свои успехи, воин с воодушевлением выходит победителем из схватки со вторым драконом. Небольшие размеры чудища создают некоторые затруднения в прицеливании и маневрах, но, в силу отсутствия у врага огненного дыхания, это ненадолго продлевает его жизнь.

Следующие два рейда в подземелье замка и тайные пещеры также оказались для героя весьма простыми: почти все враги давно знакомы и практически безобидны, а большая практика в прыжках через пропасти облегчает проход по островкам над огненными озерами в подвале. Пожалуй, стоит отметить появление новой разновидности лешего и маленьких дракончиков о двух ногах, по сообразительности не уступающих твари в главном зале дворца.

Итак, наконец, то талисман собран и открывает доступ в тронный зал Дарклансы, оккупированный главным исчадием ада. Гигантский дракон за свою долгую жизнь немало преуспел в черной магии и наложил мощное защитное заклинание на свое последнее убежище. Даже могущественная реликвия не в силах разрушить злые чары, хотя и сводит на нет остальные атаки монстра. На пути к финальному конфликту встает наспех сработанный врагом «живой щит» — двойник, зеркально повторяющий все движения героя. Здесь, в центре черной паутины, опутавшей королевство, я не в силах помочь своему подопечному, и миссия была бы обречена, не окажись этот идеальный соперник чуть-чуть слабее нашего спасителя. И когда надежда на благополучный исход почти исчезла, порождение злого волшебства рассеивается в воздухе, оставив после себя полный комплект доспехов.

Чуть отдохнув, юноша смело шагает вперед. Внезапно яркий свет дворцовых ламп сменяется полумраком, а в углу зала на троне появляется блестящая чешуей колышущаяся гора. Час пробил. Большой (но не Великий!) Дракон принимает бой! Почти всесторонне защищенный черной магией монстр не расстается с троном и, в отличие от прыгающих и летающих собратьев, атакует лишь снопом огненных искр, периодически размахивая хвостом. Единственное уязвимое место чудища — его рог, вместилище его черной души, к сожалению, тоже укрыт волшебством, и силой его не взять. Посему вся надежда отважного воина на колдовство древних эльфов — меч к бою!



Уворачиваться от непрерывных огненных атак дракона почти невозможно, а потеря доспехов с закрепленным на шлеме талисманом тотчас приведет к долгой и мучительной смерти от его злых чар. Мне остается лишь уповать на скорость юноши и его продуманные удары в прыжке. Кажется, что битве не будет конца, как тут очередной взмах меча отделяет рог от уродливой башки гиганта, и лишенное средств к существованию тело рассыпается в прах, буквально стекает на пол, освобождая потайной ход за спинкой трона!

Стоит ли говорить о радости принцессы, встречающей своего освободителя? Или, может, читателю будет интересно узнать подробности праздничного шествия народа всего королевства, отдающего почести герою спасителю? Все это достаточно полно описывается многочисленными поэтами и летописцами и живет в памяти народной. Тучи, заслоняющие солнце, вновь развеяны... надолго ли? Но это уже будет совсем другая история.

Mr.Suga

А мне остается добавить, что игра «Dragon Unit» создана группой «Athena». Управление действиями героя стандартное: влево-вправо, «A» — удар, «B» — прыжок, «Select» — смена оружия, «Start» — пауза.

Напоследок несколько советов.

1. Если вам случайно не удалось с первого раза пройти эту весьма непростую игру (одной единственной жизни при отсутствии «Continue» может не хватить), начните свой путь сначала, не выключая питания приставки — у вас сохранится найденное оружие и расширенные границы жизненной энергии.
2. Находясь на карте этапы — этажи Дарклансы можно переставлять нажатием направлений на джойстике.
3. Если враг угрожает столкнуть вас в пропасть, чаще прыгайте — легче маневрировать.

Eler Cant

greatdragon.ru

INFOGRAMES
ENTERTAINMENT

Фирма Infogrames Entertainment, одна из ведущих в мире в области обработки информации в просвещении, образовании и в сфере развлечений, занимается обучающими программами, предназначенными для широкой аудитории. Ее фирменным знаком - броненосцем с радужной спинкой, отмечены разнообразные программные продукты, функционирующие на персональных компьютерах и игровых приставках всевозможных платформ.

Фирма состоит из двух подразделений - Infogrames Multimedia и Infrogrames Telematique

Infogrames Multimedia — это картриджи для игровых приставок SEGA и NINTENDO, дискеты и лазерные диски для PC (IBM, APPLE), диски CD-I, 3DO

Infogrames Telematique — это интерактивные развлекательные программы для всех видов сетей — телефонных, компьютерных

Infogrames Entertainment распространяет свою продукцию во многих странах мира и с каждым днем завоевывает все новые и новые рынки сбыта

Международное признание и коммерческий успех принесли фирме игры знаменитый Asterix, Alone in the Dark — одна из первых игр с полноценной трехмерной графикой, разошедшаяся во многих тысячах экземпляров, Chaos Control — суперхит, соединивший в себе компьютерные образы, цифровое видео и потрясающую анимацию, Marco Polo — экономическая игра с использованием интерактивного видео о приключениях отважного путешественника

В адрес редакции «Великого Дракона» Infogrames любезно выслала картриджи с играми собственной разработки «Asterix & Obelix» (версии для Супер Нинтендо™ и Гейм Бой™) и «Spirou» (Мегадрайв™), описания которых вы увидите в ближайших номерах

greatdragon.ru

Future Publishing

– одно из шести крупнейших издательств Великобритании, выпускающее 10 миллионов журналов (на английском языке) в год, контролирует 50% рынка компьютерных журналов и постоянно обновляет и расширяет свои наименования. В число его изданий входят такие всемирно известные журналы, как PC Guide, PC Attack, PC Sports, Sega Power, The Official Play Station Magazine, PC Format, PC Game и целый ряд других. Каждый из них посвящен определенному сектору в сфере игровых компьютеров, имеет собственную аудиторию, которой ежемесячно предоставляет полный пакет соответствующей развлекательной продукции и информации о ней

На рынке видеоигр лидерами по праву считаются журналы Games Master, Sega Power, Super Play и Total!

Журнал Games Master ориентирован на ребят от 10 до 16 лет. Страстные поклонники видеоигр найдут в нем сведения о самых интересных и занимательных играх и других атрибутах молодежной культуры

Юношам от 14 до 18 лет предназначен журнал Sega Power, в котором даются обзоры и характеристики продукции SEGA®

Журналы Total! и Super Play охватывают самые широкие слои фанатов NINTENDO®

Издательство быстро реагирует на меняющуюся действительность и революционные изменения на компьютерном рынке. Доказательством этого является выход в свет новых изданий CD-ROM Today и Mac Format, посвященных новейшим достижениям в этой области. За необычайно короткий срок, благодаря высокому уровню и умению прекрасно ориентироваться в потоке информации, они завоевали собственных многочисленных поклонников и стали бестселлерами

greatdragon.ru

ХИТ-ПАРАД

16-битные приставки типа MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других

1. **Jungle Book (6)**
2. **Ecco the Dolphin 2 (3)**
3. **Mortal Kombat 2 (4)**
4. Road Rash 2 (-)
5. Urban Strike (-)
6. The Lion King (7)
7. Fatal Fury 2 (2)
8. Battletech (-)
9. Streets of Rage 2 (-)
10. Jurassic Park 2 Rampage Edition (1)

Читательский ХИТ-ПАРАД

greatdragon.ru

DUN

THE BATTLE

...Три Великих Дома пришли бороться за право обладать самой богатой планетой во Вселенной — третьей планетой в созвездии Канопуса. Планета звалась Арракис, но из-за нескончаемых песков, покрывающих ее, за ней укрепилось прозвище Дюна. Богатство ее заключалось в уникальном веществе — спайсе, из которого извлекали ценный продукт меланж. Без меланжа стали бы невозможными межгалактические перелеты. Таким образом, Великий Дом, обладающий этой планетой, мог держать под контролем весь космический флот и получать огромные доходы. На пустынную планету начинают прибывать легионы Великих Домов, и время покажет, кто выйдет победителем...

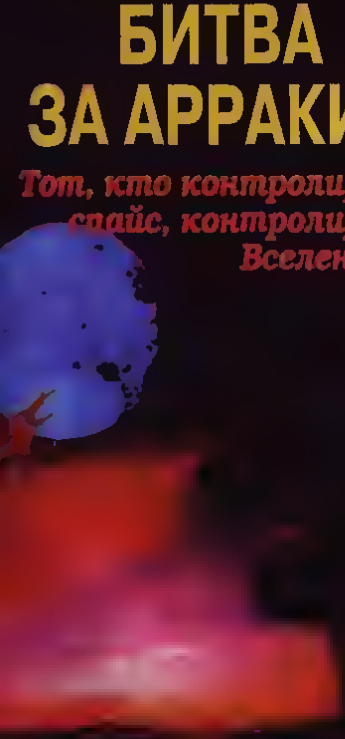
	АТРИДЕСЫ	ОРДОСЫ	ХАРКОННЕНЫ
Миссия 2	DIPLOMATIC	DOMINATION	DEMOLITION
Миссия 3	SPICEDANCE	SPICESABRE	SPICESATYR
Миссия 4	ETERNALSUN	ARRARISSUN	BURNINGSUN
Миссия 5	DEFTHUNTER	COLDHUNTER	DARKHUNTER
Миссия 6	FAIRMENTAT	WILYMENTAT	EVILMENTAT
Миссия 7	ASHLIKENNY	SLYMELAMIE	ITSJOEBWAH
Миссия 8	SONICBLAST	STEALTHWAR	DEVASTATOR
Миссия 9	DUNERUNNER	POWERCRUSH	DEATHRULER

DUNE II

FOR ARRAKIS

ДЮНА 2: БИТВА ЗА АРРАКИС

Тот, кто контролирует спайс, контролирует Вселенную.



АРРАКИС (ДЮНА).
КРАТКАЯ ИСТОРИКО-ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Расположение — 46JK134ms, третья планета Канопуса.
Экология — засушливая планета, содержание воды 27% от нормы, атмосфера пригодна для дыхания, славится сильными ветрами (700 м/с).
Фауна — небольшие птицы, осы, мыши. Особое внимание стоит уделить так называемым песчаным червям — существам, не обнаруженным ни в каком-либо другом уголке Вселенной. Отдельные особи насчитывают 500 м в длину, но есть предположение, что в неисследованной части планеты существуют гораздо более крупные экземпляры.
Население — около миллиона человек. Основная часть — фримены, получившие права коренного населения после Арракисской революции. Основная этническая особенность — иссиня-голубые глаза.
Промышленность — основной доход планета получает за счет продажи спайса — уникального вещества, без которого навигаторы Союза не могут управлять межгалактическими кораблями. Дюна имеет огромный доход, что позволяет фрименам постепенно менять ее облик. Вполне вероятно, что через несколько десятков лет она превратится в цветущую планету.
Принадлежность — первоначальный владелец — империя. Император Шаддам IV (10 134-10 202) передал Арракис Дому Харконненов, а те, в свою очередь, отдали ее Дому Атридесов. В результате вспыхнула война.

Справка взята из каталога планет КХОАМ

«ИСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ». Том 2003Е5 «Канопус»

Глава 134 «Арракисская революция»

...Когда-то давным-давно первооткрыватели космоса, прилетев на Арракис, пробыли на ней всего несколько суток, сняли пробы, занесли планету в каталоги и улетели. Если бы они сели на несколько километров ближе к полюсу, уникальное вещество (спайс) было бы найдено уже тогда. Но этого не произошло и об Арракисе вспомнили через семьсот лет, когда началась эра изучения и исследования планет с целью расширения границ Империи. Группа из восьми ландшафтологов обнаружила целые залежи непонятного вещества, который они назвали спайсом — из-за слабого запаха корицы (spice, англ. — специи). С этого момента началась новая эра — эра межгалактических перелетов. Из спайса получали особое вещество — меланж. При частом потреблении меланж позволял предвидеть будущие события. Без этого вещества межгалактические перелеты не могли бы осуществляться из-за всевозможных осложнений, которые теперь умели предвидеть и избегать навигаторы Союза. Спайс стал одним из самых дорогих продуктов во Вселенной — за один его килограмм можно было купить дом на Келадане. Планета была признана собственностью Империи: если бы владельцем Дюны был какой-нибудь Дом, немедленно разразилась бы война за право владения Арракисом. Но владельцем был Император, а за ним стояли сардукары.

(**Справка:** сардукары — элитные войска Императора, держащие в страхе все Дома. Первое в истории поражение потерпели на Арракисе от фрименов. Части набирались со столицы сверхней планеты, где из 13 человек до 11 лет доживало лишь 7. С ранних лет их тренировали, оснащали самым лучшим оружием. Сардукары считались самыми искусными солдатами в Империи: каждый из них считался равным десяти наемникам любого Дома)

...И все же кульминационный момент настал. В один прекрасный момент три Великих Дома нахлынулись на Арракис в надежде завладеть этой планетой...

Твоя битва начинается...

Именно с этого момента историю Дюны начнете вершить Вы.

Вначале вам предложат выбрать один из трех Домов, интересы которых вы будете представлять на Дюне. Для того, чтобы вы смогли определиться, кратко охарактеризую каждого из них.

ДОМ АТРИДЕСОВ

Родная планета Дома — Келадан, теплая и спокойная, с умеренным климатом. Почва — богатая и плодородная. В последнее время на планете быстро развивается агрокультура и индустриальные предприятия.

Дом Атридесов имеет глубокие корни и древние традиции. Представители Дома — благородные и интеллигентные, заслуживают любовь и уважение своих подданных. По последним данным армия Атридесов в замечательной форме.

Кампания Атридесов на Дюне проводится под руководством Кирилла. Атридесы очень мирные люди и не нападают до последней возможности, хотя весьма удачно отражают нападения на свои базы. Атридесы пытались уладить спорные вопросы мирным путем, но их попытки провалились. Есть информация, что Атридесы ведут интенсивные разработки в области изучения акустических волн. Цель этих исследований пока неясна.

ДОМ ОРДОСОВ

Дом родом с холодной ледяной планеты. Промышленность отсутствует, товары Ордосы импортируют с ближайших звездных систем. Дом Ордосов составляют богатые семьи, за счет средств которых он до сих пор и существует. Ордосы не особо порядочны и поэтому без зазрения совести идут на саботаж и терроризм.

Операцией на Дюне заправляет Амон. Это редкая возможность увидеть, что он из себя представляет. Недавно подтвердились сведения, что Ордосы построили лабораторию по созданию химического вещества, странным образом воздействующего на сознание солдат.

ДОМ ХАРКОННЕНОВ

Родная планета Дома — Гайди Прайм. Планета достаточно мрачная, со средним климатом. Дом Харконненов славится своей жестокостью, это самый свирепый из всех Великих Домов. За время управления Арракисом Дом скопил необходимые средства для того, чтобы прибрать Дюну к рукам окончательно. Харконнены давно используют страх и насилие, чтобы добиться своей цели. Положение в Доме не дарится, оно вырывается с боем — если подчиненный убивает начальника, он наследует его место и состояние. Их военная организация постоянно меняется, и поэтому оценить ее практически невозможно. Последние данные говорят о том, что руководит военными действиями на Дюне Роднор. Как настоящий Харконнен Роднор достиг нынешнего положения, убив Марко, своего учителя. Кажется, они заключили договор с Императором, но эти данные следует проверить. За Домом требуется постоянное наблюдение, так как он способен на непритязательные сюрпризы. Харконнены уверены, что они без особых проблем завоюют Арракис. В последнее время тревожит то, что Харконнены серьезно взялись за совершенствование своего ядерного оружия.

Итак, вы выбрали Дом, подтвердили свой выбор и замечаете, что на экране появилась карта Арракиса, и какой-то человек пытается что-то вдолбить в вашу голову. Познакомьтесь — это ваш ментат (ментат — класс граждан Империи, чьи логические способности необычайно развиты с помощью специального обучения. Обычно используются как советники). Впоследствии этот человек до и после битвы будет неназойливо давать свои советы, периодически вас похваливая.

Внимание: цель каждого уровня — разнести в клочья базу врага. Если вы хотите разобраться с управлением, запустите пункт TUTORIAL (в начале игры), а пока несколько пояснений.

ДАВКА — пешие подразделения можно давить любыми гусеничными машинами. Для этого достаточно направить машину за солдат, и машина проедет прямо по ним. Особо слабонервных прошу затыкать уши, чтобы не слышать хруст. Давку не следует проводить на саботере — машина взорвется вместе с ним.

ЗАХВАТ — пешие подразделения могут захватывать вражеские строения. Это можно сделать тогда, когда индикатор повреждения здания станет красным. Нужно просто приказать солдатам атаковать это здание. Да, и не забудьте его починить (см. ниже). Захватить можно только определенные здания.

ОТРЯД — вы можете сгруппировать свои войска в один отряд. Для этого выберите подразделение и, вместо атаки, направьте его на свое подразделение. Теперь второе подразделение будет следовать за первым, пока ему не будет дана другая команда.

ХОЛМЫ — в пустыне часто попадаются холмы песка. Если просто направить туда подразделение, оно взорвется, а на поверхности появится спайс. Если же вы не хотите терять подразделение, нужно просто выстрелить по холму.

ПРОЧЕЕ — кроме построек, вы увидите еще несколько табличек: EXIT — выход из меню, FIX — восстановление здания, STOP — прекращение постройки или восстановления, КЛЮЧ — позволяет строить новые строения или образовывать новые подразделения.

АТРИДЕСЫ

Итак, вы играете за Атридесов
Основная база Императора Фредерика IV расположена на северо-западе, вспомогательная — на северо-востоке.

План построек.
1 WINDTRAP
2 REFINERY
3 VENICHLE
4 HARVESTER
5 HARVESTER
6 HARVESTER
7 REFINERY
8 WINDTRAP
9 HARVESTER
10 OUTPOST
11 WINDTRAP
12 HI-TECH FACTORY
13 MCV (на случай уничтожения CONSTRUCTION YARD)
14 CARRYALL (первая DEAD HAND и начало агрессии врага)
Постройте несколько R-TURRET
15 WINDTRAP
16 REPAIR FACILITY
17 STARPORT
18 WINDTRAP
19 CARRYALL
20 PALACE
21 WINDTRAP
22 WINDTRAP
23 SPICE SILO

Направьте MCV вверх и влево примерно на расстояние экрана от базы, там будет удобная площадка. Создайте CONSTRUCTION YARD и окружите его R-TURRET. Почти все атакующие подразделения врага проходит мимо этого места.

На лишние деньги, не спеша, стройте SONIC TANK'и или орнитоптеры. После укрепления базы скопите все подразделения в одном месте. Исследуйте трайком левую верхнюю часть карты.

Первая цель — уничтожение самого нижнего «щупальца» вражеской базы. Оно очень плохо укреплено, но представляет для врага огромную ценность (REFINERY, SILO).

Бросьте вашу армию на разгром этой части (кстати, максимум подразделений — 25 штук).

Следующая цель — OUTPOST (расположен чуть выше). Если ваша армия поредела, не нападайте, пока не возобновите потери. Потом уничтожьте VENICHLE FACTORY (еще выше). Это будет самая сложная операция, постарайтесь провести ее при поддержке фрименов. Дальше — очередь дворца, строительного двора и второй фабрики по производству техники. Добейте главную базу и восстановите потери.

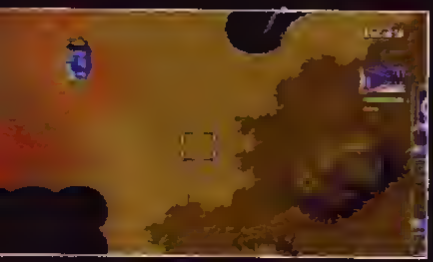
НАСТУПЛЕНИЕ НА ВТОРУЮ БАЗУ

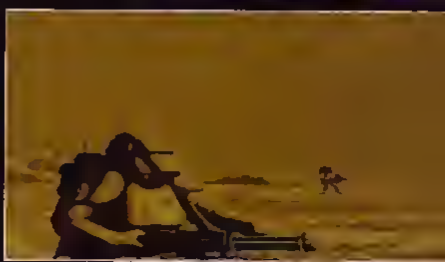
Задействуйте ROCKET LAUNCHER и уничтожьте стену, мешающую вашему «броску на восток».

Попытайтесь с ходу разнести две R-TURRETS, защищающие базу с запада (я знаю, у вас все-все получится). Уничтожьте все строения, доступные с того места, которое не простреливается остальными R-TURRET'ами.

ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК

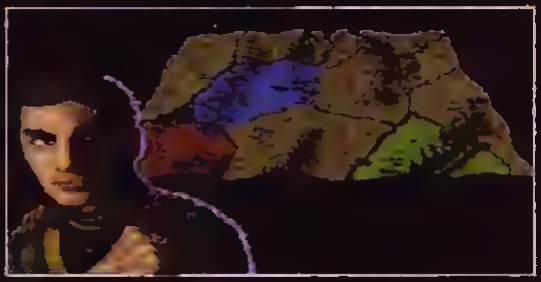
Атакуйте R-TURRET, охраняющую группу из трех WINDTRAP слева. Разнесите электростанции и вторую R-TURRET. Теперь прите напролом, победа вам обеспечена.





ОРДОСЫ

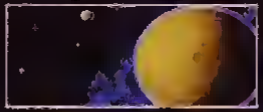
Итак, вы играете за Ордосов. Основная база Императора Фредерика IV расположена на северо-западе, вспомогательная — на северо-востоке.



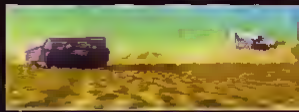
Постройки (желательно ставить на CONCRETE)
1 WINDTRAP
2 REFINERY
3. VENICHLE FACTORY
4 HARVESTER
5 HARVESTER
Подождите приезда харвестера. Пока главное — как можно дольше не натыкаться на врага.
6 REFINERY
Стройте с таким расчетом, чтобы враг одной ракетой не снес CONSTRUCTION YARD и VENICHLE FACTORY, REFINERY и REFINERY.
7 HARVESTER
8. WINDTRAP
9 OUTPOST
10 WINDTRAP
11. MCV (на случай, если враг уничтожит CONSTRUCTION YARD)
12 HI-TECH FACTORY
13 CARRYALL
14 WINDTRAP
15 STARPORT
16 WINDTRAP
17 PALACE
В этот момент к вам прилетит первая DEAD HAND, и Император высадит десант. Поставьте несколько R-TURRET. С этого момента враг начнет массированное наступление.
18 REPAIR FACILITY
19. WINDTRAP
Постройте R-TURRET в наиболее опасных местах, затем направьте MCV к кратеру (снизу от CONSTRUCTION YARD). Создайте еще один строительный двор и окружите его R-TURRET. Это будет блокпост.
20 CARRYALL
21 WINDTRAP
22. ORNITHOPTER
23 SPICE SILO
Купите в космопорте TRIKE и исследуйте всю левую верхнюю часть карты. Постройте несколько DEVIATOR'ов и расставьте их вдали от базы — некоторые машины и солдаты Императора, проезжавшие недалеко от них, временно перейдут на вашу сторону.

Закажите в космопорте ROCKET LAUNCHER и постарайтесь взорвать R-TURRET (самую нижнюю в главной базе). Потом выстрелите девиатором в среднюю из ракетниц, охраняющих дворец. Не забывайте иногда строить орнитоптеры.

Закажите еще один ROCKET LAUNCHER и уничтожьте стену перед дворцом (только в том случае, если уничтожены ракетницы и башня). Потом уничтожьте кусок стены за дворцом. Дальше на очереди — сам дворец. После взрыва пускайте ракету в самый верхний левый угол. Он сам обнаружит строительный двор врага и уничтожит его.

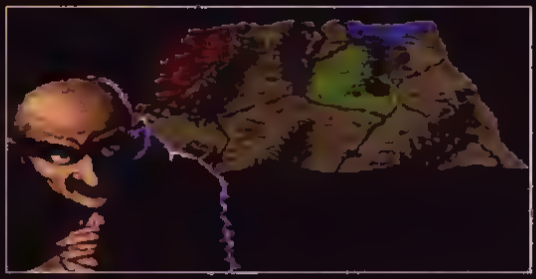


Следующая цель — VENICHLE FACTORY. Далее уничтожьте R-TURRET, находящуюся в центре базы. Потом любым способом уничтожьте вторую VENICHLE FACTORY и REFINERY. Теперь нужно позаботиться о второй базе. Постройте RAIDER TRIKE и исследуйте правую часть карты. Если вам хочется поразвлечься и почувствовать мощь своей армии, изорвите только OUTPOST. Враг потеряет возможность строить мощные машины и будет атаковать ваши танки легкими колесными автомобильчиками и хилыми солдатиками. Когда это изневажество вам надоест, нужно будет милосердно добить врага. Для этого создайте небольшое ополчение из семи — десяти танков и атакуйте базу сверху. При достаточном умении через пару минут от базы останутся лишь стены.



ХАРКОННЕНЫ

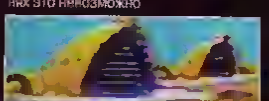
Итак, вы играете за Харконненов. Основная база Императора Фредерика IV расположена на севере, вспомогательная база — на востоке.



Что нужно построить (кроме R-TURRET, CONCRETE, WALL).
1 WINDTRAP
2 REFINERY
3 VENICHLE FACTORY
4 HARVESTER
5 HARVESTER
6 HARVESTER
7 WINDTRAP
Подождите приезда харвестера.
8 REFINERY
9 OUTPOST
«Основа» для дальнейшего развития у вас есть. Теперь нужно создать плацдарм для массированного наступления. В данный момент главную опасность представляет дворец, поэтому разгром нужно будет начать с основной базы врага.
10 MCV
Направьте MCV в левый верхний угол. Как только увидите удобное и широкое место, создайте CONSTRUCTION YARD. Теперь первую базу я буду называть БАЗА1, а вторую — БАЗА2. Все эти манипуляции нужны для того, чтобы ракета из дворца Императора не нанесла особого урона. Последующие постройки:
11 REFINERY (БАЗА2)
12 WINDTRAP (БАЗА2)
13 VENICHLE FACTORY (БАЗА2)
14 STARPORT (БАЗА2)
15 WINDTRAP (БАЗА1)
16 PALACE (БАЗА2)
Примерно в этот момент откроет стрельбу дворец Императора, и враг пойдет в наступление. Будет полезно поставить несколько R-TURRET в особо опасных местах:
17 WINDTRAP (БАЗА1)
18 REPAIR FACILITY (БАЗА2)
19 WINDTRAP (БАЗА1)
20 HI-TECH FACTORY (БАЗА2)
21 CARRYALL
22 WINDTRAP (БАЗА1)
23 CARRYALL
24 CARRYALL
25 WINDTRAP (БАЗА1)
26 SPICE SILO (БАЗА1)
Все, необходимое для достижения цели у вас есть, теперь под завязку застройтесь R-TURRET, и можно начинать наступление. Главное, не забывайте про БАЗУ1, в свое время она подвергнется очень сильному напору со стороны сардукаров.
1. Посмотрите карту, определите примерное расположение вражеского CONSTRUCTION YARD и попытайтесь поразить его ракетой из дворца.
2. Постройте несколько ракетниц (БАЗА2) и с их помощью разнесите R-TURRET, охраняющую группу из трех WINDTRAP. Следующая задача — уничтожить всю стену, защищающую базу сверху (только по этому коридору вы сможете проскользнуть незамеченным).
Вскоре после первых выстрелов по стене враг пустит DEAD HAND (последнюю). Растеряв вражеские ракетницы, охраняющие дворец, не задерживайтесь, добейте стену дальше: ваша главная цель — CONSTRUCTION YARD. Недалеко от дворца вы его и обнаружите. Если у вас уничтожат LAUNCHER'ы, стройте новые и посылайте их к проход. Как только строительный двор будет уничтожен, враг не сможет восстанавливать разрушенные строения. Вторая цель — дворец. Теперь Император уже не так опасен. Также постарайтесь уничтожить VENICHLE FACTORY, BARRACKS, HI-TECH FACTORY и REFINERY (обязательно). Можете смело считать, что главная база врага ликвидирована. Теперь Император бросит все силы на атаки со стороны второй базы, но нейтрализовать ее совсем несложно. Создайте ударную группу из нескольких SIEGE TANK и ROCKET LAUNCHERS. Направьте их в нижний правый угол карты. Теперь возьмите одну ракетницу и маленькими шажками начинайте двигаться вверх. Так вы постепенно избавитесь на REFINERY. После ее уничтожения способность врага атаковать исчезнет через 30 секунд. Дальше уничтожить остатки от двух баз — лишь дело техники (конечно гусеничной).

CONCRETE SLAB (БЕТОННАЯ ПЛИТА)
Плиты используются, как основания под строения (это необязательно, просто энергии у зданий будет больше). Также можно строить дороги (есть такая поговорка — сижу, бесит). После повреждения плита уничтожается

CONSTRUCTION YARD (СТРОИТЕЛЬНЫЙ ДВОР)
«Сердце» вашей (да и вражеской) базы. Строительный двор используется для постройки новых зданий. В случае уничтожения база парализуется и ее требуется срочно восстановить, используя MCV. Кстати, на первых уровнях это невозможно

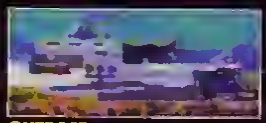


WINDTRAP (ВЕТРОВАЯ ЛОВУШКА)
Устанавливаемое на пути господствующего ветра сооружение, способное получать энергию из проходящего воздуха, благодаря резкому перепаду температур. Обеспечивает базу электроэнергией. Большое количество строений затрачивают большое количество энергии, в случае недостачи электричества строения начинают постепенно разрушаться

BARRACKS (КАЗАРМЫ)
Казармы требуются для обучения и вооружения легких пеших подразделений

HARVESTER (ХАРВЕСТЕР)
Спайсодобывающая машина отделяет спайс от песка и привозит его на очистительную фабрику. Когда харвестер полностью загружен, он сам направится на фабрику, разгрузится и снова пойдет на добычу. Тем не менее возможно ручное управление.

INFANTRY (ЛЕГКАЯ ПЕХОТА)
Самые слабые военные единицы. Солдаты вооружены 9 мм лазерным автоматом. Могут формироваться подразделения численностью один или три человека



OUTPOST (НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПУНКТ)
При постройке наблюдательного пункта у вас включается радар, позволяющий видеть некоторые передвижения своих и вражеских войск, рельеф местности. Также является научным центром, вполне вероятно, что после его постройки у вас появятся новые виды строений и вооружений.

QUAD (БРОНЕРК)
Легкобронированная четырехколесная машина, удобна в нападении на слабозащищенные вражеские базы. Слабая броня вполне компенсируется скоростью

TRIKE (ТРАЙК)
Легкобронированная трехколесная машина, одна из самых быстрых на Арракисе. Удобна для разведки в глубине обороны противника

TROOPERS (ТЯЖЕЛАЯ ПЕХОТА)
Более мощное подразделение. Вооружение — 10 мм скорострельная пушка с подствольным гранатометом. Солдаты носят тяжелые механизированные костюмы, позволяющие развивать большую скорость.

SPICE REFINERY (ОЧИСТИТЕЛЬНАЯ ФАБРИКА)
Фабрика — главный источник кредитов. Когда харвестер привозит спайс, тот перерабатывается и сразу же продается в кредит. Очищенный спайс равномерно распределяется среди фабрик и хранилищ.

SPICE SILOS (ХРАНИЛИЩА СПАЙСА)
В хранилищах держат спайс. Когда привезжает харвестер, спайс равномерно распределяется по хранилищам. Если не хватает свободного места, весь лишний спайс теряется

VEHICLE FACTORY (ЗАВОД ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТЯЖЕЛЫХ ВООРУЖЕНИЙ)
Фабрика производит как легкие колесные, так и тяжелые гусеничные машины

MCV — MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE (МОБИЛЬНАЯ СТРОИТЕЛЬНАЯ МАШИНА)
Машина позволяет построить дополнительный строительный двор, таким образом создавая новые базы.

DEAD HAND (РУКА СМЕРТИ)
Специальное оружие — ракета огневой поддержки боя. Представляет из себя баллистическую ракету с ядерной боеголовкой, фактически не ограниченную дальностью полета. Ей достаточно сложно прицеливаться (вероятность точного попадания — 20%), но тем не менее взрыв производит большие разрушения.
Доступно только Дому Харконненов

FRIGATE (ФРЕГАТ)
Специальное транспортное судно, используемое контрабандистами как средство, с помощью которого в космопорт доставляются купленные машины. Это самый большой корабль, который может садиться на планету и взлетать с нее целиком, не разделяясь на части

FREEMENS (ФРМЕНЫ)
Коренное население Дюны. Превосходные бойцы, самые мощные из всех пеших подразделений. Хороши тем, что в первые минуты боя они умудряются полностью уклониться от прицельных выстрелов и то же время уничтожая врагов. Благодаря превосходно развитой дипломатии, Дом Атридесов сумел договориться с фрименами
Доступно только Дому Атридесов

PALACE (ДВОРЕЦ)
Командный пункт, в котором непосредственно располагаются руководители Дома. Каждый дворец имеет свои особенности и возможности

SABOTEUR (САБОТЕР)
Специальное диверсионное подразделение, обученное шпионажу и терроризму. Один сабатер может уничтожить или машину (вероятность 98%) или строение (вероятность 2%).
Доступно только Дому Ордосов

SARDAUKAR (САРДУКАРЫ)
Сардукары — элитные боевые части Императора. По мощности среди пе-

ших воинов они стоят на втором месте (после фрименов). Оснащены самым лучшим оружием. Очень редко перевозятся пешком — Император предпочитает высаживать десант сардукаров при поддержке танков прямо в центр вашей базы.

SANDWORM (ПЕСЧАНЫЙ ЧЕРВЬ)
Порождение Дюны (Арракиса). Песчаный червь вырастает до огромных размеров (отдельные экземпляры превышают 500 метров). Является объектом поклонения фрименов. Привлекаемый вибрацией, создаваемой движением солдат и техники, червь часто пожирает войска. Червя очень сложно уничтожить, но иногда это бывает необходимо.

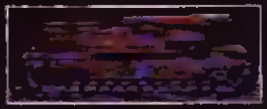
DEFENCIVE WALL (ЗАЩИТНАЯ СТЕНА)
Стена ставится для защиты зданий от выстрелов дизерного оружия, никаким образом не влияя на ракеты. Стену нельзя восстановить, также как и плиты.

CARRYALL (КАРРИАЛ)
Летательный аппарат, воздушный рабочий корабль на Арракисе, используемый для перевозки машин. Работает автономно, приказам не подчиняется.

SONIC TANK (ЗВУКОВОЙ ТАНК)
Дальнобойный танк, по мощности примерно равен ракетнице. Основное преимущество перед ракетницей — 100% попадание в цель. При выстреле используется технология звуковых волн. Высокие колебания разрушают молекулярную структуру цели. Есть возможность поразить сразу несколько целей, расположенных друг за другом. Доступен только Дому Атридесов.

TURRET (ОРУДИЙНАЯ БАШНЯ)
Пушка, укрепленная на башне автоматически стреляет в любое вражеское подразделение, оказавшееся в зоне обстрела. Благодаря тому, что пушка расположена выше остальных строений, ее лазерные выстрелы не задевают ни стен, ни зданий.

COMBAT TANK (БОЕВОЙ ТАНК)
Первая военная гусеничная машина. Вооружена 150 мм пушкой, стреляющей разрывными снарядами. Несмотря на сравнительно небольшую мощность выстрела удобна тем, что способна развивать скорость до 60 км/ч.



DEVASTATOR (ОПУСТОШИТЕЛЬ)
Самый мощный танк из всех, когда либо созданных в Империи. Стреляет двойным плазменным зарядом. Единственный недостаток — очень медленная скорость. Экипаж набирается из людей, способных к самопожертвованию, так как в критический момент опустошитель самоуничтожается взрывая все машины, находящиеся рядом.
Доступно только Дому Харконненов.

DEVIATOR (ДЕВИАТОР)
Переоборудованная ракетница, стреляющая специальными ракетами. Попадая во вражеские подразделения, она не уничтожает их, но временно заставляет перейти на сторону Ордосов.
Доступно только Дому Ордосов.

HIGH TECH FACTORY (ЛЕТНАЯ ФАБРИКА)
Летная фабрика производит летательные аппараты. Является также научным центром. Вполне вероятно, что после ее постройки, у вас появятся новые образцы вооружений.

ROCKET LAUNCHER (РАКЕТНИЦА)
Одна из самых дальнобойных машин. На ближнем расстоянии вероятность попадания очень сильно снижается (до 0.02%). Недостаток брони компенсируется большой скоростью.
Недоступно Дому Ордосов.

ORNITHOPTER (ОРНИТОПТЕР)
Орнитоптер (в обиходе — топтер) — атакующий самолет ближнего боя стреляет достаточно мощными ракетами. Работает автономно, приказам не подчиняется. Здесь используется необычная техника полета за счет взмахов крыльев.
Недоступно Дому Харконненов.

REPAIR FACILITY (РЕМОНТНЫЕ МАСТЕРСКИЕ)
Мастерские используются для починки поврежденных машин. Если у вас есть каррил, он сам в нужный момент доставит машину в мастерскую. Кредиты теряются в зависимости от степени повреждения машины.

RIDER TRIKE (НАЛЕТЧИК ОРДОСОВ)
Переоборудованный обычный трайк, с усиленным мотором. Самая быстрая машина на Арракисе, хотя с очень слабой броней.
Доступен только Дому Ордосов.

ROCKET TURRET (РАКЕТНАЯ БАШНЯ)
Представляет из себя усовершенствованную орудийную башню, оснащенную ракетной установкой. Броня усилена, но расход энергии у ракетной башни в два раза больше, чем у орудийной.

SIEGE TANK (ОСАДНЫЙ ТАНК)
Самый удобный наступательный танк. Представляет из себя гусеничную машину, оснащенную сдвоенной 150 мм пушкой. Прикрыт очень мощной броней, и даже, зажатый в угол способен оказать серьезное сопротивление.

STARPORT (КОСМОПОРТ)
Космопорт позволяет торговать со Свободными Торговцами. У них можно купить машины и летательные аппараты по сниженным ценам, но помните — цена может изменяться. В космопорте вы сможете купить даже недоступные вам образцы вооружений.

Юный Экко

Ecco™ Jr.

(C) 1995 SEGA
DEVELOPED BY
INTERACTIVE

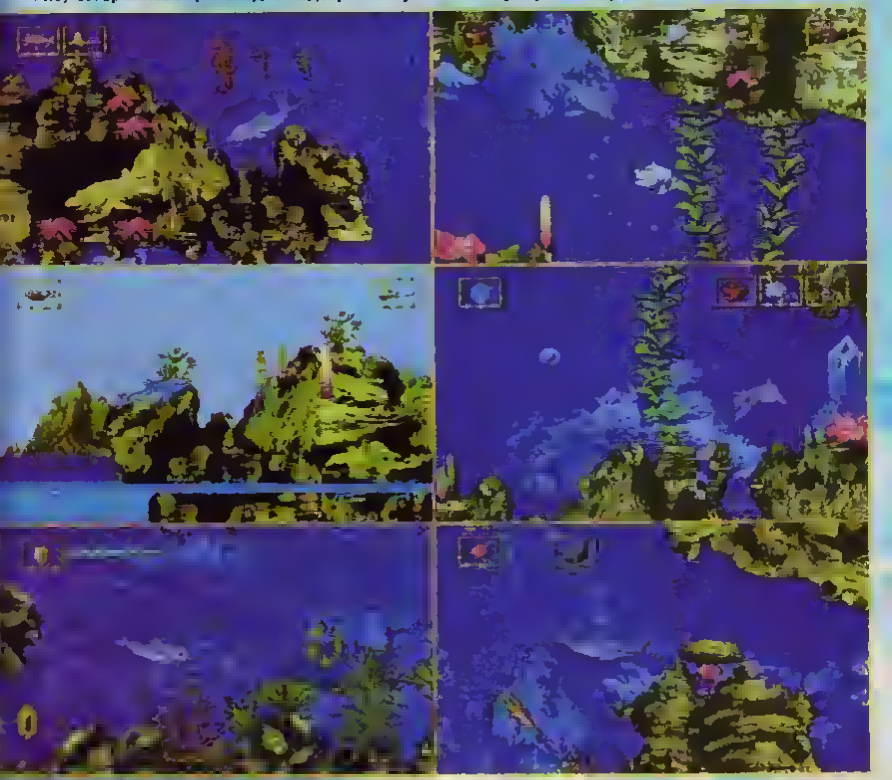
Дети, слушайтесь дедушку Чуковского, не ходите гулять в Африку! Конечно, в наше время такая прогулка вряд ли удастся (по крайней мере, в одиночку), но в виртуальной реальности проживает целая толпа персонажей, начиная от ежа Соника и до львенка голубых кровей, которые в любое время готовы составить вам компанию, гарантируя приятное времяпрепровождение среди живописных пейзажей джунглей и саванн, пустынь и морей Южного полушария. Намерения этих зверьков вовсе не бескорыстны: будучи от природы сильными и ловкими, они, тем не менее, не в силах без вашей помощи справиться со своими еще более могучими врагами (а их всегда хватало: акулы, гориллы, львы и крокодилы, разнообразные монстры и «чужие», щедро порождаемые людским воображением) и вынуждены положиться на ваш талант, талант Царя Природы. Обладая богатым опытом по части спасательно-карательных операций в мире видеоигр, вы, пожалуй сможете оправдать сие высокое звание, да еще и получить от этого наслаждение. Но горе начинающему игроку, осмелившемуся протянуть дрожащую руку помощи доверчивому животному: очень скоро на его глазах зверенмш начнется биться в агонии, либо сразу скончается, не успев даже издать вопль разочарования. Зрелище, достойное законченных садистов, быстро даст понять новичку всю тщетность дальнейших попыток; результат — потерянная виртуально-реальная душа, тяжелое душевное расстройство (к счастью, обычно тоже виртуальное).

Что же делать? Как научить человека держать в руках джойстик без ущерба его здоровью? Первый способ — посадить за пятьдесят приставок столько же штук обезьян, и пускай полвека нажимают кнопки, пока не найдется код бессмертия персонажа. Это долго и неинтересно, даже для обезьян. Куда проще взять обучающую игру, которая будучи благожелательно настроенной по отношению к пользователю, может заставить его совершать необходимые в большинстве игр действия с помощью простейших головоломок. Владельцы восьмибиток, внимая советам Великого Дракона, уже смогли приспособиться к управлению игрой на примере достопочтенного Микки Мауса, вводно обучив того арифметике и алфавиту английского языка (игры Mickey's Safari in Letterland и Mickey's Adventures in Numberland). Счастливые же обладатели «Sega»-совместимых приставок теперь

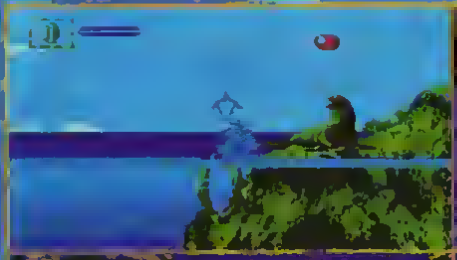
greatdragon.ru

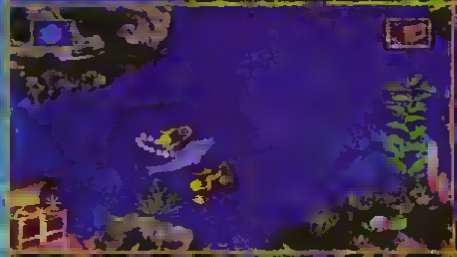
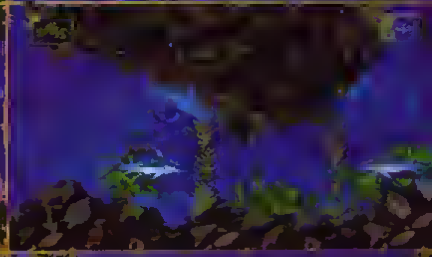
могут стать еще более счастливыми, изучив их-тиологию вместе с другим знаменитым героем видеоигр — дельфином Экко. То есть, теперь-то он ее уже знает, можно сказать, на пять, но ведь все мы когда-то были маленькими и глупыми, путались у взрослых под ногами и плавниками и все хотели знать. Вот и Экко решил вспомнить молодость, свое первое большое приключение, научную экспедицию в Бескрайнем море в лонских Большого Синего кита. А «вспомнить все» ему помогут друзья — юная касатка Терри и Китнн, что из рода бутылконосых дельфинов, с которыми так приятно было плескаться в теплых водах Домашнего моря. И не было у него тогда ни клопот, ни врагов, даже дышать он мог под водой — видимо, не знал еще о своем «молочном» происхождении.

Итак однажды, играя в догоналки с друзьями среди замшелых камней на мелководье, Экко наткнулся на странное стекловидное образование, загораживающее вход в подозрительную пещеру. Издав удивленный возглас, дельфин получил ответ кристаллического существа — кто бы мог подумать, что подобные «стекляшки» не только живут в океанах, но и организовали целую колонию-сеть, что связывает воедино все водоемы Земли. Хитрый дельфиненыш тут же заинтересовался не счет своей заветной мечты — увидеть воочию живую легенду Атлантики, кита Большого Синего, отдыхающего в обществе подруги жизни где-то неизвестно где. И ведь преуспел, шельма, в своих расспросах — даже больше: его новый знакомый согласился за небольшую плату переместн Экко и компанию в окрестности убежища кита посредством серии телепортаций, технология которых, конечно, не детского ума дело. А сделать для этого нужно ну сущий пустяк — развеселить полторы дюжины приятелей кристаллоида, выполнив их пожелания. И, в качестве первого задания, Экко должен собрать своих друзей и привести их к новоселенному перевозчику.



greatdragon ru



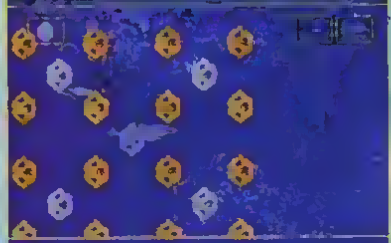
Вот тут-то в игру вступает главное действующее лицо — некто, обладающий руками для общения с джойстиком, глазами для контроля этого общения и устройством обработки информации (мозгами, то есть) для связи между ними. Короче говоря, ваш выход, маэстро.

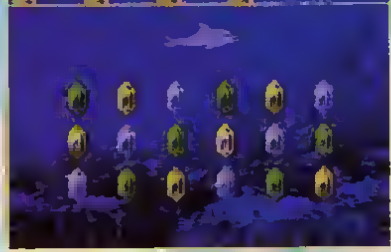
Кратко об управлении: крестовина со стрелками, что слева на джойстике (при условии, конечно, что надпись «START» не нем не перевернута вместе со всем остальным) — он-то как раз для контроля передвижений дельфина, то есть отклонив крестовину в сторону от начального положения, вы добьетесь перемещения Экко в нужном направлении (при условии, что все соединения у приставки в порядке, а вам хватает ума не тарить дельфиньим носом твердые на вид стенки подводного лабиринта). Кнопки «A» и «B» будят в малыше Экко интерес к окружающей среде в виде ультразвукового сигнала, посланного по направлению взгляда. Ну а «C», будучи многократно нажатой, увеличит скорость дельфина, что особо важно для прыжков из воды. Теперь о красивой картинке, вызываемой на экран кнопкой «Start». В обрамленном золотистой рамочкой аквариуме плавает все весепая компания: Экко, окруженный пузырьками воздуха, и два морских жителя, дельфин помельче и касатка. Вы можете выбрать любого из трех персонажей и управлять в дальнейшем им, что, впрочем, на ходе игры не отразится. Для этого просто подплывите управляемым животным к неподвижному, и, после обмена пузырьковым ожерельем, избегая дальнейших контактов, направьте своего питомца к выходу (вправо, за границу экрана), либо просто нажмите «Start».

Ну а если вам наскучила текущая миссия, отправляйтесь на любой доступный уровень, набрав пароль (экран с буквами — слева от аквариума, джойстиком выбирается буква (одна из восьми!), кнопкой она записывается, по окончании ввода выбирайте символ «END»). Всего, очевидно, 512 возможных комбинаций, доступно

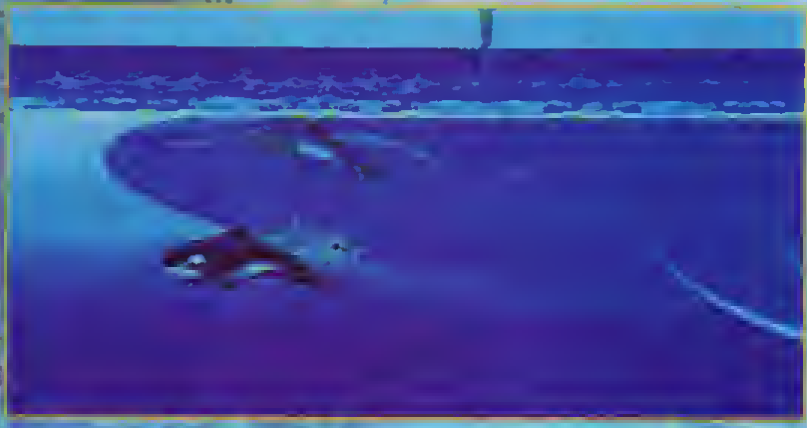
greatdragon ru

из них лишь около двух десятков, поэтому на всякий пожарный случай автор приводит список миссий и паролей к ним (смотрите в конце).
Чуть не забыл рассказать о самой, пожалуй, полезной способности Экко. Как вы думаете, что делает любой нормальный дельфин, если ему хочется побыстрее найти что-нибудь на завтрак, новую игрушку или невесть куда запропастившихся друзей? Во всяком случае, он не будет носиться как угорелый и тыкаться носом в каждого встречного прохожего. Ведь обладая таким мощным средством связи, как ультразвуковой локатор, ему достаточно лишь послать импульс в произвольную сторону для получения исчерпывающей информации об интересующем объекте. А к чему все это я говорю, вы поймете, если вспомните о первом желании кристаллоида. Ведь собирать друзей юного Экко предстоит именно вам! Кроме того, в ближайшем будущем дельфиненки еще трижды попросят обеспечить присутствие кой-каких экзотических личностей на устраиваемых «стеклишками» мероприятиях...
Итак, нажав на кнопку джойстика, вы увидите расширяющуюся волну, уходящую от носа дельфина и, спустя пару секунд, ее отражение, пришедшее от обнаруженного приятеля (если сигнал не вернулся, попробуйте пустить импульс в противоположную сторону). Огибая попадающиеся на пути каменные глыбы, приближайтесь к цели, пока не установите с ней визуальный контакт. Быстренько прояснив ситуацию удивленному морскому жителю, Экко без проблем уговаривает того встретиться со своим «рибетодателем» и продолжает поиски. Когда все друзья найдены, остается лишь проводить их к выходу, загороженному одним из знакомых кристаллоидов (его местонахождение выясняется тем же образом). Миссии выполнены, все довольны, а Экко и компания перемещаются все ближе и ближе к заветному Бескрайнему морю.
Вы только не думайте, что все задания будут такими простыми. Бесплатных пирожных не бывает, и дельфинам еще придется потрудиться, прежде чем желания всех «стеклишек» будут исполнены. Хотя, конечно, некоторые кристаллоиды просто удивляют своими потребностями. Второй провожатый, к примеру, растерял в подводном лабиринте свой амвадок — некстати подвернувшийся Экко должен вернуть потомство на место. А следующим мало своих проблем, так надо и в чужие дела нос сунуть; неприятно, видать, когда у тебя над ухом диким голосом ревет тюлень, потерявший свою любимую игрушку (позвонил бы Чуковскому, дурень), или расстроенная задержкой первенца мамаша-черепаха (успокойте животное, давно вылупившийся черепок... нет, пожалуй, все-таки черепашонок, ждет ни одном из прибрежных островов, не желая расставаться с домиком-скорлупой). Для безопасной транспортировки откройте рот (все та же клавиша «А») и, взяв багаж в зубы, не разговаривайте по дороге.
Тайна Острова Сокровищ никогда не волновала юного Экко: такие богатства валяются на дне чуть ли не на каждом шагу. Однако некоторые подводные жители проявляют интерес к красивым безделушкам и прилагают немало усилий по увеличению, казалось бы, ненужного состояния. Помимо пяти предметов антиквариата и сундука с золотом, дельфин должен обшарить с десяток раковин в поисках жемчужин (говорят, ходовой товар, почему же устрицы расстаются с ними с таким энтузиазмом?).
Многие люди утверждают, что слышат музыку моря. Некоторые из них действительно ее слышали, а вы можете даже дважды за игру вместе с кристаллами-маломанами насладиться этими звуками. Правда, сперва придется отыскать в океане семь волшебных колец, унесенных штормом, и отбуксировать их на место, и затем проплыть через образовавшуюся конструкцию и заставить их спеть гамму.
Еще трое «стеклишек», понаслышке знакомых с игривостью молодых дельфинов, хотят лицезреть пресловутые «питиишки» в действии. Не надейтесь, что наши друзья начнут поддаваться: все должно быть по правилам, и вы еще попыхтите, догоняя несносных Китни и Тару. «Запитнев» их ожерельем из рыб, пузырьков или мелких кристаллов, Экко должен успеть доплыть до выхода раньше, чем «ведущий» приятель.





greatdragon.ru



Две другие миссии с трудом поддаются логическому анализу: судите сами, кому могло понадобиться заточить стайку мелких рыбок в пещерах, охраняемые морскими коньками? То ли пищу запасают, то ли наоборот, сохраняют редких зверюшек. Как бы то ни было, приказ есть приказ — не отступать же на полпути к мечте! С осьминогом ситуация и вовсе анекдотическая: запутался, бедняга, в водорослях, и никто ему не в силах помочь, кроме могучей рыбы-меча. Да ведь только как его найдешь, доброго меченосца — кругом плавают либо злые, либо пеняные. Мда-а, быстро только сказка сказывается, дело делается гораздо дольше. Но, долго ли, коротко ли, пришел Илья Муромец к Большому Синему киту и говорит... Что же он ему говорит? Нет, что-то здесь не так, это же совсем другая сказка! Совсем дети меня запутали, так и утонуть не долго. А, вспомнил, не уходите!..

Как и обещано — пароли (а также кратко о миссиях):

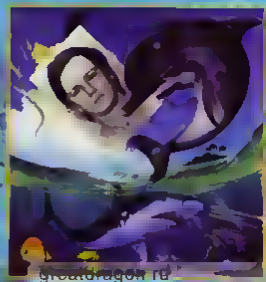
1. HOME SEA (Найди друзей) — CSJ,
2. AQUA MAZE (Потомство кристаллоида) — CFR;
3. BAY OF SONGS (Думаете, всех друзей нашли?) — HOF,
4. SEAL ROCKS (Скучно тюленю без игрушки) — RCL,
5. TREASURE CAVES (Чьи-то жадные до сокровищ руки (или плавники) — SLR,
6. THE SEA OF MUSIC (Слышите музыку? Море зовет) — JHO,
7. OCEAN TAG (Пятнашки) — FCJ,
8. THE FISH CAVES (Та самая «странная» миссия) — CRS,
9. TURTLE ISLAND (а теперь — черепашье) — LJS,
10. OCTOPUS PASSAGE (Бедный осьминог) — ROC,
11. THE ENCHANTED SEA (Пятнашки) — OSH,
12. MYSTERIOUS RIDGE (Сокровища!!! Пиастры!) — HRL,
13. THE LAGOON OF STONEFISH (Друзья опять спрятались) — FSL,
14. DOLPHIN RIDE (Пятнашки) — OFJ,
15. VENTS OF PEARL (Жемчуга) — JRF,
16. SEAHORSE REEF (чуть не забыл — морской жеребенок!) — LOH;
17. MELODIC WATERS (Музыкальная пауза) — FLR,
18. MEETING MAZE (И вновь на поиски друзей) — RHJ,
19. THE ENDLESS SEA (Бескрайнее море) — нет пароля.

В последний раз звенит музыка Моря, семнадцать заданий выполнил Экко по просьбе сети кристаллоидов, всего одно препятствие стоит у него на пути. И спрашивает это препятствие нечеловеческим голосом: «Сколько друзей помогало тебе на пути к мечте, маленькая рыба?» Не растерялся дельфин, ответил: «Трое нас было, о Великий и Могучий! И не зови меня рыбой, дельфин я, млекопитающий то есть». «А где теперь твои друзья, храбрый дельфин Экко?» Юный проказник понял намек существа и поплыл на поиски друзей (кто-нибудь помнит еще, о чего вся эта история начинаясь?). Быстренько нашел их, и обратно. А там его встречают все обслуженные ранее кристаллоиды, поют победный гимн и исчезают вместе со всем окружающим. Вскоре окружающее возвращается, и дельфины видят на расстоянии нескольких взмахов плавника цель своего путешествия — героического кита, дремлющего в компании большой синей подруги.

Разбудить гиганта труда не составляет. «Привет, дядя Кит!» — кричит юный Экко прямо в ухо ветерана морских сражений (даю справку: уши кита находятся примерно там же, где и глаза). То ли спросонья не ухсние ситуации, то ли будучи в восторге от появления нашей веселой компании, Большой Синий открывает глаза, всплывает и пускает фонтан, несказанно радух там и без того чрезмерно оживленную малышню. Будет о чем вспомнить на старости лет!

Тут и сказке конец, а кто выплыл — молодец.

Eler Cant



greatdragon.ru

greatdragon.ru

MOTARO

MORTAL 3 KOMBAT

SHAO KAHN

LIU KANG (Лю Канг)
УДАРЫ:
велосипедный удар — зажать НН на 5 сек
летящая атака — →→ВН
высокий файербол — →→ВР
низкий файербол — →→НР
комбо 1 — ВР ВР БЛ, НН, НН, ВН, НН
комбо 2 — НН в прыжке, высокий файербол, летящая атака
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY:
огненное поглощение — →→↓↓ НН
падение игрового автомата — ↑↓↑↑,БЛ + БГ
ДРУЖБА — БГ, БГ, БГ ↓+ БГ
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓↓↓+ ВН
ЗВЕРСТВО — из подсечки ↓↓↑
FATALITY на декорации — БГ БЛ БЛ, НН

JAX (майор Джексон Бриггс)
УДАРЫ
двойная ракета — →→←← ВР
ломание хребта — БЛ в воздухе
фазовый удар — →→ ВН
захват «GOTCHA!» — ←→→НР (НР несколько раз)
комбо 1 — ВН ВН ↓+ ВР ВР, БЛ, НР ←+ ВР
комбо 2 — ВР ВР БЛ НР ←→ ВР
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY
разрезание руками — близко зажать БЛ, ↑↓→↑
гигантская нога — издали БГ БЛ БГ БГ НН
ДРУЖБА — НН БГ БГ НН
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓↓↓ + НН
ЗВЕРСТВО — близко зажать НР (←→↓→)
FATALITY на декорации — ↓→↓+ НР

LT. SONYA BLADE (лейтенант Соня Блейд)
УДАРЫ:
энергетические кольца — ↓→НР
полет с ударом — →←ВР
захват ногами — ↓+ НР + БЛ
велосипедный удар вверх — ←←↓ВН
комбо 1 — НН, НН, ВР, ВР НР, ←+ ВР
комбо 2 — ВР, ВР, НР, ←+ ВР
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY:
поцелуй смерти — ←←↓↓БГ
[illegible]
ДРУЖБА — ←→←↓БГ
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓↓→НН
ЗВЕРСТВО — близко зажать ВР, ←→↓→
FATALITY на декорации — →→↓ВР

SUB-ZERO (Саб-Зиро)
УДАРЫ:
заморозка — ↓→ НР
ледяной двойник — ←↓НР
ледяной душ — ↓→ВР
подкат — зажать ←(НР + БЛ+ НН)
комбо 1 — ВР, ВР, НР, НН, ВН, ←+ ВН
комбо 2 — заморозка в воздухе, НР, заморозка
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY:
заморозка и разбивание — близко БЛ БЛ, БГ, БЛ, БГ
мистический холод — из подсечки ←←↓←БГ
ДРУЖБА — НН, БГ БГ ↑
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓←← ВН
ЗВЕРСТВО — близко, зажать БЛ (←↓↑)
FATALITY на декорации — ←↓→→ВН

SINDEL (Синдел)
УДАРЫ:
файербол в воздухе — ↓→ НН
файербол — →→, НР
левитация — ←←→, ВН
вопль — →→→, ВР
комбо 1 — ВН, ВР, ВР, ↓+ ВР, НН в воздухе, файербол в воздухе
комбо 2 — ВН, ВР, ВР, НР, ВН
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY:
заматывание волосами — из подсечки, БГ, БГ, БЛ, БГ, БЛ
смертельный вопль — близко БГ, БЛ, БЛ, БГ + БЛ
ДРУЖБА — БГ (6 раз) ↑
МЛАДЕНЧЕСТВО — БГ, БГ, БГ ↑
ЗВЕРСТВО — →→↑, ВР
FATALITY на декорации — ↓↓↓↓, НР

SEKTOR (Сектор)
УДАРЫ:
ракета — →→ НР
самонаводящаяся ракета — →↓← ВР
телепортация с ударом — →→НН
комбо 1 — ВР, ВР, ВН, ВН ←→ ВН
комбо 2 — самонаводящаяся ракета, ракета, НР, ракета
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY:
«Сектор компрессор» — с расстояния подсечки, НР, БГ, БГ, БЛ
огнемет — издалека→→→←, БЛ
ДРУЖБА — с расстояния подсечки, БГ БГ БГ ↓
МЛАДЕНЧЕСТВО — ←↓↓↓, ВН
ЗВЕРСТВО — близко, →→↓↑
FATALITY на декорации — БГ, БГ, БГ,↓

KABAL (Кабал)
УДАРЫ:
искра из глаза — ←←, ВР
вертящиеся шипы — ←←←, БГ
вертушка — ←→ НН
комбо 1 — НН НН ВР, ВР, ↓+ ВР, НН в прыжке, ←← ВР
комбо 2 — НН в прыжке, вертушка, вертушка, вертящиеся шипы
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY:
лицо смерти — близко, БГ БЛ БЛ БЛ ВН
[illegible]
FATALITY на декорации — БЛ БЛ ВН

CYRAX (Сайрекс)
УДАРЫ
бомба — зажать НН ←← ВН
сеть хищника — ←←+ НН
телепортация — →↓, БЛ
комбо 1 — ВР ВР ВН, ВР ВН ←+ ВН
комбо 2 — →+ НР ВР ВР НН
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ
FATALITY
вертолет — ↓↓↑↓ ВР
самоуничтожение — близко ↓↓→↑ , БГ
ДРУЖБА — БГ БГ БГ ↑
МЛАДЕНЧЕСТВО — →→←+ ВР
ЗВЕРСТВО — близко ↑↑↓↓
FATALITY на декорации — БГ БЛ БГ

ВЕЛИКИЙ Дракон — ТВОЯ ПЛАНЕТА!

CURTIS STRYKER (Кертис Страйкер)
УДАРЫ:
перекидывание дубинкой — →→ ВН
подсечка с дубинкой — →← НР
низкая граната — ↓← НР
высокая граната — ↓← ВР
комбо 1 — НН ВР ВР НР, НН в прыжке, перекидывание дубинкой
комбо 2 — ВР, ВР, НР, НН в прыжке, высокая граната
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY
цепь с бомбами — близко ↓→↓→ БЛ
электрошок — издали →→→ НН
ДРУЖБА — НР БГ БГ НР
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓→←ВР
ЗВЕРСТВО — из подсечки, БГ БГ БГ, БЛ
FATALITY на декорации — →↑↑ ВН

SMOKE (Смоук)
УДАРЫ:
невидимость — ↑↑, БГ
гарпун — ←← НР
телепортация с ударом — →→ НН
перекидывание в воздухе — БЛ в воздухе
комбо 1 — ВР ВР НН ВН, НР
комбо 2 — НН в прыжке, телепортация, шаг вперед, → ВР, гарпун
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY:
уничтожение Земли — издали, ↑↑→↓
бомба в глотку — из подсечки, зажать БГ + БЛ ↓↓→↑
ДРУЖБА — через экран БГ БГ БГ ВН
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓↓←← ВН
ЗВЕРСТВО — издали, ↓→→ БЛ
FATALITY на декорации — →→↓ НН

ТОЛЬКО В «ВЕЛИКОМ ДРАКОНЕ»:
Эксклюзив: как выбрать Смоука
Super Nintendo™: на «copyright-экране» зажмите ← и А. На экране с заставкой «Williams» зажмите → и В. На экране с надписью «Нет такого знания, которое не было бы силой» нажмите X+Y. Тогда на экране «МК 3» вас встретит Смоук!
MegaDrive™: на заставке «МК 3», как только ударит колокол, нажмите АВВА↓АВВА↑↑. Шао Кан произнесет слово «Смоук» и вы сможете играть таинственным ниндзя.

SHANG TSUNG (Шанг Цунг)
УДАРЫ:
огненный череп — ←←ВР
извержение — →←←НН
комбо 1 — НН ВР ВР НР ←+ ВР
комбо 2 — извержение, ↓+ ВР
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY:
иглы из шипов — близко, зажать НР, ↓→→↓
кража души — близко, зажать НР, БГ БЛ БГ БЛ
ДРУЖБА — НН, БГ БГ ↓
МЛАДЕНЧЕСТВО — БГ БГ БГ НН
ЗВЕРСТВО — близко зажать ВР БГ БГ, БГ
FATALITY на декорации — ↑↑← НР

SHEEVA (Шива)
УДАРЫ:
файербол — ↓→ НР
телепортация с ударом — ↓↑
мини землетрясение — ←↓←ВН
комбо 1 — ВР, ВР НР ВН ВН НН ←→ ВН
комбо 2 — ВР ВР НР →+ ВР ВР файербол
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ
FATALITY:
срывание плоти — вблизи врага зажать ВН →←←→
забивание в землю — близко →↓↓→НР
ДРУЖБА — →→↓→ВР
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓↓↓←+ ВР
ЗВЕРСТВО — близко БГ ←←←
FATALITY на декорации — ↓→↓→ НР

NIGHTWOLF (Ночной Волк)
УДАРЫ:
лук и стрела — ↓←НР
апперкот с томагавком — ↓→ НР
отражающее поле — ←←← ВН
фазовое плечо — →→ НН
комбо 1 — НН ВР ВР НР апперкот с томагавком, апперкот с томагавком ВН
комбо 2 — ВН ВР ВР НР ←+ ВР
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY
удар молнии — издали, ←←↓ ВР
гнев богов — близко ↑↑←→ БЛ
ДРУЖБА — БГ БГ БГ ↓
МЛАДЕНЧЕСТВО — →←→← НР
ЗВЕРСТВО — близко →→↓↓
FATALITY на декорации — БГ, БГ БЛ

KUNG LAO (Кунг Лао)
УДАРЫ
летящая нога — ↑↓ВН
кидание шляпы — ←→ НР
телепортация — ↓↑
вертушка — →↓→ БГ (БГ несколько раз)
комбо 1 — ВР, НР ВР НР, НН в прыжке ВН ←+ ВН
комбо 2 — вертушка БГ ВР НН в прыжке летящая нога
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY
разрезание на 4 части — из подсечки →→↓←ВР
вакуумная вертушка — БГ БЛ БГ БЛ,↓
ДРУЖБА — БГ НР БГ НН
МЛАДЕНЧЕСТВО — ↓→→ ВР
ЗВЕРСТВО — близко БГ, БГ, БГ БГ БЛ
FATALITY на декорации — ↓↓→→ НН

KANO (Кано)
УДАРЫ
пушечное ядро — зажать НН на 5 сек., отпустить
кидание ножа — ↓←ВР
апперкот с ножом — ↓→ВР
удушение — ↓→НР
удар ногами в воздухе — БЛ в прыжке
комбо 1 — ВР ВР ВН НН, ←+ ВН
комбо 2 — ВР ВР ↓+ НР, ↓+ ВР НН в прыжке,↓→ ВР
ПРИКАНЧИВАЮЩИЕ ДВИЖЕНИЯ:
FATALITY
луч из глаза — из подсечки НР БЛ БЛ ВН
вырывание скелета — близко зажать НР →↓↓→
ДРУЖБА — НН БГ БГ ВН
МЛАДЕНЧЕСТВО — →→↓↓НН
ЗВЕРСТВО — близко зажать ВР БЛ БЛ, БЛ
FATALITY на декорации — ↑↑←НН

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ
ОБОЗНАЧЕНИЕ УДАРОВ.

НР — низкая рука	БЛ — блок,
ВР — высокая рука,	→ — вперед,
НН — низкая нога	← — назад
ВН — высокая нога,	↓ — вниз
БГ — бег	↑ — вверх.

Все удары даны для левого персонажа (Игрок 1)
ДРУЖБА и **МЛАДЕНЧЕСТВО** могут выполняться только, если вы не нажимали в последнем раунде БЛ.
ЗВЕРСТВО. Сначала сделайте движение ПОЩАДЫ (MERCY): надо быть в третьем раунде и находиться далеко от противника. Зажмите БГ и несколько раз нажмите ↓, отпустите БГ.
FATALITY на декорациях сработают только на декорациях «SHAO KAHN'S TOWER», «The Pit 3» и «SUBWAY». Чтобы их сделать, надо встать в упор к противнику.

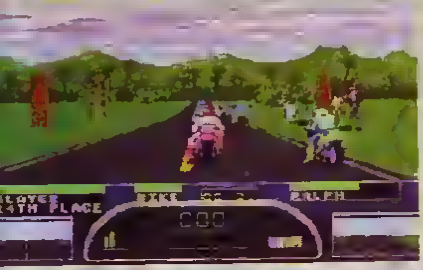
ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»: превращения Шанг Цунга и другие секреты МК 3.

greatdragon.ru

УТИНЫЕ ИСТОРИИ
ВЕЛИКИЙ Дракон D – твоя планета!
greatdragon.ru

Привет вам, доблестные рокеры, байкеры и хакеры, а также те, которые считают себя таковыми. У вас все складывается как нельзя лучше, так как вы держите в своих шаловливых ручонках Великий (почти как наш Дракон) мегакайфный картридж Road Rash 2. Какой русский не любит быстрой езды и какой геймер не любит погонять на F-1, на багги, футуристических монстрах или «хотя бы» на мотоциклах, мчась под горку со скоростью 160 плюс-минус 20 км/ч. Не вылезая из теплых, домашних тапочек?! Слабо? Вот и я говорю, что нет!!! По-быстренькому вставляем пахнущий смазкой и микрочипами картридж в разъем вашего черненького Мегадрайва, ключ на старт, руки в ноги, включить питание, надеть косухи и тяжеленные но непробиваемые шлемаки, и вперед, вперед, куда душа зовет.

А зовет она прямехонько к экрану меню-шек, появляющемуся сразу после красочной репродукции, с двумя оживленно беседующими джентльменами. Ну а в столбцах меню, заменяющих хронику «Таймс», мы видим следующие, на бесполезные для игры пунктики. START RACE (начать гонку), SELECT TRACK (выбор трассы, от холодной и негостеприимной Аляски до радующего взгляд осеннего Вермонта, заодно есть возможность попрактиковаться, если не в мировой географии, то хотя бы в американской), BIKE SHOP (заходите сюда только для того, чтобы купить Diablo 1000N. N значит Nitro). Пунктик OPTION содержит ряд изменяемых параметров и возможность ввода паролей (password), а так же возможность выбора типа игры. Main а Main (друг против друга) и Split screen (разделенный пополам экран).



greatdragon.ru

Советую, как можно чаще наведываться в эти мелюшки, так как только здесь вы можете узнать снеженький пароль

Но вся сия баламутина ни что иное, как бред опухшего мозга программистов. Нам подняй скорость, звон ветра в ушах и ощущение свободного полета в воздухе без «моцоцикла». Утопляем большим пальцем кнопку «Start» и что же мы видим? Стоите вы такой, патриотично красненький посреди шайки из пятнадцати таких же центровых хлопцев и, как это задумано по сценарию, самым распоследним на старте. Ну да ничего — это не надолго. Дайте отмашка черно-белым флагом (да здравствуют шашечки не такси), и вы, зажав газ («B»), стремительно удаляетесь от своих «коллег», для острастки раздавая удары кулаками налево и направо («C»). Можно влепить наотмашь рукой (вверх и «C») или захватать ногой по мотоциклу соседа (вниз и «C»), да так, что после этого он закувыркается по асфальту с жутким криком, в котором явно слышится обещание писать письма. Некоторые ваши соратники будут рады одолжить вам фомочку или, на худой конец, велосипедную цепь, правда для этого им раньше надо набить морду. Но не все идеально в этом мире. Теми же предметами (цепью, например, вы сами можете словить по чайнику. Кстати, добытую «игрушку» могут запросто играть обратно, так что будьте осторожны!

Как до вас доходит сразу после старта, гонка не ограничивается одним лишь обменом «любезностями» с вашей и чужой стороны. Это хоть и Rash, но все-таки и Road. Поэтому будьте готовы к различного рода неприятностям и «сюрпризам» как то: машины, едущие по встречной полосе и норовящие поближе познакомить вас с землей, аварийные заграждения, полицейские на мотоциклах, всем своим видом обещающие самые крупные кары в случае вашей поимки, медведи, олени и весьма редкие в северных широтах, в частности на Аляске, кенгуру, отдыхающие на обочине в обнимку с коровами.

Ваша деятельная банда включает в себя: а) невероятно душевных, уравновешенных людей, которые рады помочь новичку, кстати совершенно бескорыстно, стать чемпионом (Slater, Natasha, Biff, Ikira), б) людей, претендующих на чемпионский титул,

greatdragon.ru

ROAD RASH

но относящихся к вам вполне терпимо (Warhammer, Кайпа) и из) негодяев, мутузящих вас на протяжении всей игры только из вредности (Chino, Sven, и нечто неопределенного рода по кликухе P E. No. 1., что значит Пи Ий Нумер адын). Эти законченные индивидуалисты часто норовят врезать вам по кумполу, запутировать пару конечностей, но полезны наличием дубинки или цепи, которые без проблем и ордера прокуратуры можно конфисковать по ходу гонки.

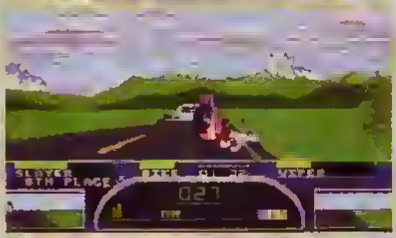
Как уже упоминалось, на каждой трассе вас приветствуют с распростертыми наручниками недоумевающие стражи закона. Как правило, на трассе они полные неудачники, никогда не возбраняется охладить их пыл парой смачных ударов ногой или рукой и поживиться дубинками, которые у них всегда с собой. Но и легавые далеко не дети, порой так отоварят своей палочкой по вашему барабану, что мало не будет, в потом еще пару раз, для профилактики. И не дай бог вам свалиться в это время с вашей «лошадки» — точно получите Busted (что значит вас замели и теперь добро пожаловать на одни нары с убийцами и миньяками), или платите штраф. А он, смею вас уверить, не маленький, и большая часть вашего последующего гонорара бесследно исчезнет в бездонных карманах служителей Фемиды (богиня правосудия такая, говорят, была прописана в Древней Греции до исторического материализма, а служат ей, вишь, до сих пор).

Этого всего можно избежать, довезя до финиша, ни

greatdragon.ru

во что по дороге не врезаясь и постоянно следя за двумя колонками энергии, расположенными в нижней части экрана. Левая — это ваша, которая катастрофически, но обратимо уменьшается после встречи вашего лица с кулаком противника, и правая — мотоцикла, уменьшающаяся после теплой дискуссии с лобовым стеклом автомобиля или теплым боком медведи. Если ваша «коняга» отбросила копыта, у вас выбор: бежать до финиша, изображая из себя бегуна и делая вид, что вы тут абсолютно не причем, или храбро взорваться вместе с грудой хлама, в которой после этого будет трудно узнать вашего кормильца — мотоцикл, и выложить круглую сумму в зелененьких за починку.

Познакомьтесь с теми местами, где вам предстоит переломать не один мотоцикл и не одно ребро. Каждая из трасс имеет свои неповторимые особенности, коварные места и, конечно же, своих полицейских. Поначалу трассы коротенькие и несложные. Каких-нибудь пяти миль для затравки вам, я надеюсь, хватит. Но потом, с ростом уровня сложности придется выкладываться в полный рост, потому, что без предельной собранности и большого кулека пятнадцатимильную трассу не проедешь. По окончании трассы вы получаете денежку, которую предварительно скинули в «общий котел». А накопив таких денежек тыщ двадцать восемь, можно смело купить себе крутой мотоцикл с нитроускорителем. Но я отвлекся, и пора переходить к трассам.



Trojka Shtuk Sovietov.

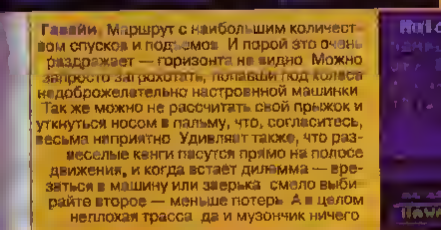
а) Если нет необходимости, не выезжайте на встречную полосу, вашему мотоциклу это не понравится.

б) Поскорее преодолевайте большие скопления мотоциклистов, иначе вам придется доказывать, что и один в поле воин.

в) Постарайтесь накапливать деньги, повторно проезжая трассы, на которых вы уже прилично заработали. Таким образом вы сколотите себе состояние без особых проблем.

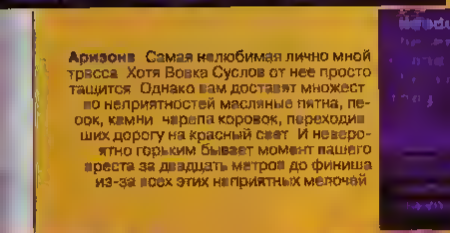
greatdragon.ru

Аляска. Самая первая и самая демократичная трасса. Никаких тебе крутых холмов, обилия машин и животных. Скоростная, хорошая провинциальная дорога. Полицейские, по крайней мере на первых уровнях, не достают, соперники растягиваются на несколько миль, и поэтому не так тяжело обогнать их поодиночке. Единственное, что мешает — обилие ледяных комьев на дороге и большое количество перекрестков. Едешь себе спокойно, а тут из-за поворота машина — и плакал мой драндулет.

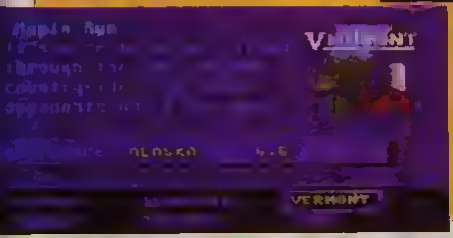


Гавайи. Маршрут с наибольшим количеством спусков и подъемов. И порой это очень раздражает — горизонта не видно. Можно запросто загрохотать, попавши под колеса недоброжелательно настроенной машинки. Так же можно не рассчитать свой прыжок и уткнуться носом в пальму, что, согласитесь, весьма неприятно. Удивляют также, что разноцветные кенги пасутся прямо на полосе движения, и когда встаёт дилемма — врезаться в машину или зверька, смело выбирайте второе — меньше потерь. А в целом неплохая трасса, да и музончик ничего.

Теннесси. Ничем особым среди других трасс не выделяется, но те, кто посмотрят на картинку, сразу же увидят ухмыляющуюся морду коровы, предупреждающую, что на этом этапе вы встретитесь с обильным животным миром. Коровы и медведи здесь будут везде и по-всякому на дороге лежа, на травке стоя, за деревцами, за камушками и кактусами (у-упс, простите, обсдался). Трасса изобилует всяческими подлыми поворотами, что делает ее одной из самых сложных во всей игре.



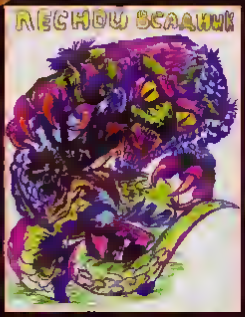
Аризона. Самая нелюбимая лично мной трасса. Хотя Вовка Суслов от нее просто тащится. Однако вам доставят множество неприятностей масляные пятна, пеоок, камни, черепа коровок, переходящих дорогу на красный свет. И невероятно горьким бывает момент вашего ареста за двадцать метров до финиша из-за всех этих неприятных мелочей.



И наконец **Вермонт**. Последняя трасса, которая завершает уровень. Самая скоростная, самая ровная, самая, самая, самая. Приятно радует глаз красно-желтая осенняя листва. Полицейские просто звери, и не советовал бы вам особо конфликтовать с ними. Машин немного, но попадаются. Холмов тоже немного, что дает хороший обзор горизонта и позволяет вовремя заметить едущую навстречу машину или особо резкий поворот. Все условия для того, чтобы красиво преодолеть трассу и быть награжденным смешной заставкой.

Duck Wader

greatdragon.ru



Саколов Илья, г.Курган

Зайцев Алексей, г.Москва

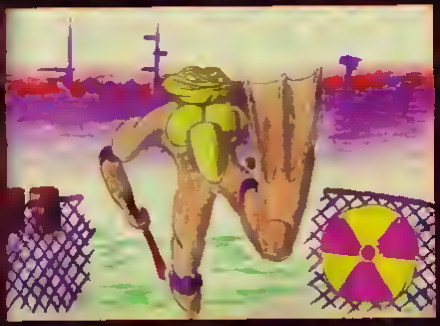
Рашка Сайя,
г.Владикавказ

Рудаков Алексей, г.Красноярск

Шойнжонов Амголон, г.Улон-Удэ

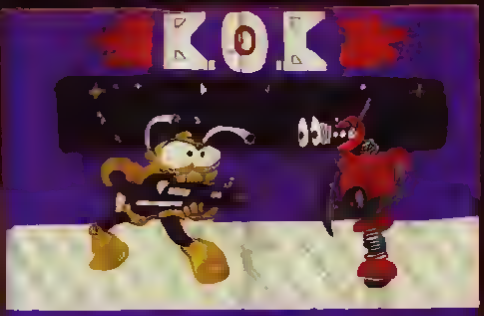
Шамии Андрей, г.Химки

greatdragon ru



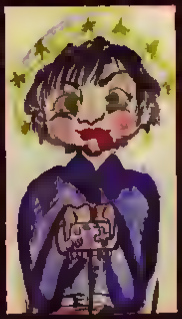
Артем, г.Москва

Селезнев Сошо, Московская обл.



Губин Владимир,
г.Бронницы Московской обл.

Кучеренко Анастасия,
Московская обл.



Красново Мария, г.Уфо

Сонников Сергей,
г.Алмо-Ата

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

greatdragon.ru

ХИТ-ПАРАД

SUPER NINTENDO™

1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Earth Worm Jim (2)**
3. **Dragon (6)**
4. Batman Returns (4)
5. Full Throttle (-)
6. Super Empire Strikes Back (5)
7. Mortal Kombat 2 (9)
8. Wing Commander (-)
9. Robocop vs the Terminator (-)
10. Battletoads in Battlemaniacs (3)

Читательский ХИТ-ПАРАД

greatdragon.ru

STAR WARS

Возвращение Джедая

Пройдя предыдущий этап, вы научились использовать все возможности наших героев, однако приготовьтесь к новым трудностям. На этом этапе, который называется «Главный зал Джаббы», я рекомендую использовать Лею, так как это единственный персонаж, способный расправиться с боссом без особых проволочек. Но до босса еще далеко, а добраться до него живым необходимо. В начале пути вас будет не слишком сложно. Вам противостоят всего-навсего маленькие, чахлые джавы, да аситримские жабы, которые, правда, очень высоко прыгают. Но чем дальше, тем веселее и смертельно опаснее. Теперь вас будут атаковать гаммореанские (прочитайте еще раз) мамчики, по виду напоминающие зеленых хряков, только на двух ногах. Эти ребятки очень любят покидаться топорами, да еще врезать с разбегу копьем. Но не так страшен хряк, как его малюют. Несколько ударов с плеча, и хрюшка, взвизгнув, превратится в ничто.

Но и это еще не все. Пройдя чуть-чуть дальше, вы вдруг заметите что нападающие как-то странно, изменились, и теперь на месте милых гаммореанцев появились злобные оррганки, стреляющие плазменными зарядами прямо из рук; кроме того, у них есть весьма неприятная привычка подходить вплотную и душить, душить, душить... Но этого легко избежать, своевременно наколов заряд и выпустив его в негодяев.

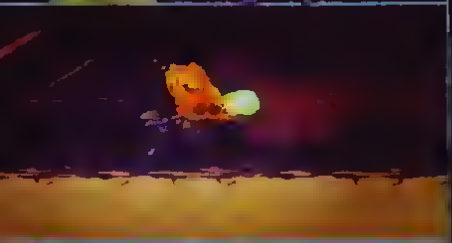
Иногда вас атакует личный шут Джаббы Зургел. Прибежит, похохочет, плюнет каким-то шариком. Дайте ему шестом, не пожалеете. Вот так шагаете вы, идете, избегаете различных ловушек. Кстати, по возможности не падайте в люк, ведущий прямо в яму Ранкора, а значит к мгновенной смерти. Ближе к концу этапа на вас нападет очередной головорез Моркс мастерски управляющий огнеметом, не попадайтесь под его огонь и постарайтесь прикончить мерзавца, как можно скорее.

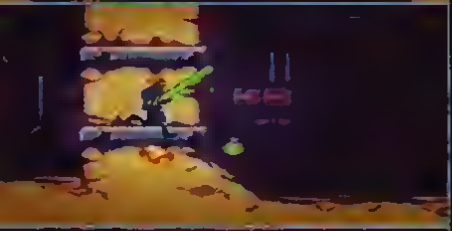
Но вот все большие препятствия остались позади и приближается «долгожданная» встреча с боссом. Перед вами предстанет личная подстилка для хвоста отвратительного Джаббы, Биб Фортуна. Этот тип имеет классную способность телепортироваться, внезапно появляться за спиной и стрелять из каких-то трубок на голове. Но несмотря на это, он глубоко несчастен, так как выстрелив в очередной раз, дурашка не соображает что его собственные выстрелы отражаются от блока и летят в него же. Именно таким образом — отражая снаряды и нужно избавляться от босса, иногда посылая мощный заряд энергии.

Используя эту тактику, вы прикончите его минуты за полторы.

Посмотрев очередную красочную картинку, вы перемоходом мимоходите тьфу мимоходом переходите на другой уровень.

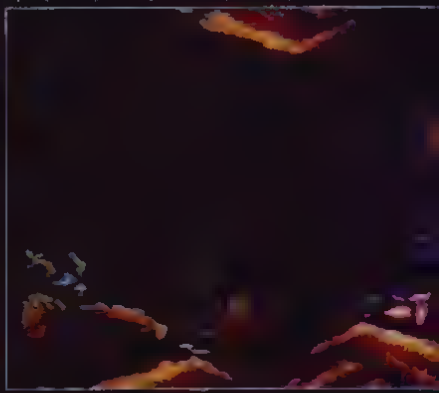
(Начало в предыдущем номере)





Теперь вы путешествуете по многочисленным подземельям дворца нашего гостеприимного контрабандиста. Так как предстоит большая рубилка с последующей нашпиговкой, рекомендую использовать Люка Скайуокера, чей лазерный меч — наилучшее оружие в данной ситуации. А, кроме оружия, у Скайуокера есть еще и Сила. Помните, в предыдущей части вы бегали, собирали ее по болотам Дагобы. В этом томе игры, слава богу, ничего собирать не надо, у вас с самого начала есть следующие возможности: заморозка (останавливает всех врагов на экране, управление мечом (и так ясно), невидимость, отражение (отбивает выстрелы противников) и излечение (восстанавливает часть энергии).

На этом этапе вас опять встретят щедрые зеленые кабанчики, жаждущие угостить вас хорошим топором (на бластер денег не хватило), хитрющие джевы, пытающиеся разложить вас на атомы дезинтегратором, а также появятся летающие роботы, стреляющие электрическими разрядами. Вы должны остерегаться механических прессов, живущих здесь повсюду. Будьте осторожны, если вы вдруг очутились в нише, ожидая прибытия подъемника. Почти наверняка вас ударит механическая стена, утыканная шипами. Дабы избежать сего несчастного случая, советую прыгать как можно быстрей, чаще и выше. Но кроме таких подлых ловушек, существует и немало скрытых галерей с призами, проникнуть в которые чаще всего очень



и очень легко, важно только суметь заметить проходы в эти комнаты. Кстати, одна из них находится прямо рядом с боссом этапа. А боссом является огромная, нет, просто гигантская асситрианская жаба. Это бы еще полбеды. Хуже, что тварь каждое мгновение плодит кучу себеподобных (хорошо хоть меньшего размера).

Уничтожить этот кусок слизи легче легкого. Просто постоянно используйте удар во вращении, и не пройдет минуты, как жабуня забьется в предсмертных муках и окочурится. За свое здоровье не беспокойтесь. Убитые маленькие жабы после

ются черепа, берцовые кости и суповые наборы. Хребты, блокирующие проход в другие тоннели. Одиноко мерцают в темноте любовно отполированные челюсти, размер которых едва не достигает туловища коллекционера. Но это еще не все, вокруг бродят зелененькие гамморезны, ползает странная зеленая слизь, растут росянки, наверняка питающиеся вами, да еще летучими мышами, тоже обитающими здесь в большом количестве. И вам через все это, плюс еще лабиринт, придется пройти. Правда, лабиринт не очень сложный, надо просто постоянно идти справа налево, да иногда прорубать над или под собой проходы. Напрорубав таким образом кучу проходов, и выйдя к боссу, вам — неопытным новичкам, а также считающим себя оными, рекомендуется... умереть, да-да, именно так,

своей смерти оставляют сердца, следовательно полакомиться будет чем. Джабба очень огорчился после смерти своей любимой зверушки, а когда наглый молодой Джедай еще и пришел требовать освободить Хана Соло, совсем пал духом, что не помешало ему попытаться немедля запихнуть вас в логово Рэнкора — огромного, но безмозглого (как это часто бывает) чудища. У Рэнкора забавное хобби — в свободное от работы время он собирает кости своих многочисленных жертв. Так что берем Скайуокера и начинаем прорыв по флангу. То тут, то там валя-

умереть для того, чтобы взять себе другого персонажа, а именно Чубакку. Только он способен без потерь победить Ранкора.

Подходя к обиталищу этого великого едока, для начала позаботьтесь о том, чтобы собрать максимум увеличивающих энергию призов, а уж потом лезть в драку. Итак, если вы все-таки решились посмертно взять Чубакку, поступите следующим образом: встаньте у левого края экрана и начинайте нахаживаться сгущенным как молоко, светом. И лишь иногда, когда босс начнет пожгать огнем (под Великого косит, гад), попытайтесь подпрыгнуть и пропустить это удовольствие пламя под собой. Если же кто-то разогнался играть Скайуокером, советую почаще ставить блоки от огненного дыхания и не расходовать Силу на всякую чепуху типа Управления мечом, а придержать ее на лечение во время боя.

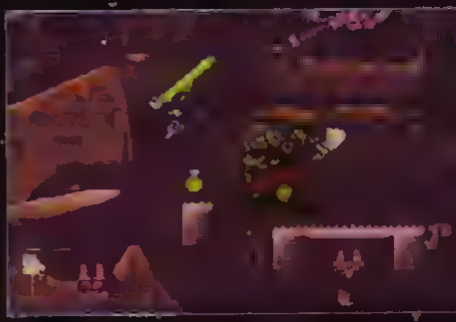
Зря вы Ранкора пришили, это окончательно огорчило Джаббу, и вас решают казнить, бросив в пасть великого Сарлака — огромного животного, живущего посреди моря Дюн. И контрабандюга, погрузив всю свою рать и вас заодно на антигравитационную барку, отправился совершать грязное дело. Тут-то и начинается самое интересное. Вам, управляя Скайуокером (именно им, а не кем-нибудь другим!), придется привести эту барку в «надлежащий вид». Для начала нужно преодолеть четыре песчаных катера, на которых мило устроились наемники с пулеметами и нехорошими мыслями. Затем вы высаживаетесь на главной барже, где затаился босс. Ваша задача — пробраться под дном барки, используя лифты, антигравитационные крылья и тому подобные средства для того, чтобы не загреметь вниз. Но продвигаться вверх вам мешают автопушки, которые, правда, невероятно легко уничтожить. На высших этажах песчаного корабля вы встретитесь с братьями Уиклейами, размахивающими большими алебардами (им это мало помогает). Как только вы попадете на последний этаж, не поленитесь сходить налево, так как там висит спасательная шлюпка, а на ней — куча призов. Обогатившись ими, встречайте босса — огромную гориллу Сагирнат. Любимое ее оружие — цепь с тяжелым шаром, которой обезьяна управляется весьма умело. Ставьте блок, именно он поможет вам выдержать страшные удары. А когда эта зверюга вдруг прыгнет на вас, используйте подкат и атакуйте ее со спины. Все, теперь уже не вы, а Джабба приперт к стенке. Последний рывок, и космическому контрабандисту конец. Вы находитесь внутри песчаной баржи. Выбираем героя — лучше всего Лею, и пошло — поехало. Враги лезут просто из ниоткуда, да их еще так много, что не попасть по ним очень сложно. Кроме того, выстрелы пробивают топливные баки корабля, и оттуда начинает вытекать топливо, которое причиняет вам большой вред. Но опять же есть комнаты, полные призов, находящиеся в левой части первого и второго этажей. Проходя около вертикально стоящих труб, остерегайтесь железных бочек, которые могут выкатиться оттуда в любую секунду. По мере приближения к боссу (вы почувствуете это по количеству наемников, жаждущих вашей головы), собирайте все

призы, которые есть, ибо с боссом. , а что собственно с боссом. Да босс здесь так себе. Ну ездит этот слизень на своей кушетке взад — вперед, выплевывает каких-то зеленых лягушек, в общем, крупно страдает парень. Я, например, поступал с ним так. Вставал в левой части экрана и начинал копить заряд, а когда оный был готов, я просто всаживал его в Джаббу. Пяток таких зарядов, и Хороший был у Джаббы корабль, не это ему не помогло.

После маленькой разборки на Татуине, вся тусовка, возглавляемая Скайуокером, перелетает на планету Эндор для того, чтобы разбить какую-то вредную «батарейку», создающую энергощит вокруг строящейся Звезды Смерти. Но до этого генератора еще надо добраться незамеченными, что естественно у веселой компании не получается. Их своевременно обнаружил имперский патруль — эскадрон мотоциклистов. И теперь, либо Лея, либо Люку предстоит их всех перебить. Выбор героев не играет тут особой роли. Успех целиком зависит от ваших маневров на ландшафте. Для того, чтобы сшибить пятнадцать мотоциклистов — разведчиков, надо не только уметь стрелять, но и поиграться, и избегать ответных выстрелов. И прошу вас, без надобности за призами не гоняться, потому что мудрость гласит: «Увидишь приз, через пару секунд увидишь дерево»

Накатались на мотоциклах, вот и отлично. А теперь, как насчет того, чтобы вместо обычных героев использовать медведя — эвока? Нет проблем. Викет (это так его зовут) весь в вашем распоряжении. Играете вы им только благодаря стараниям принцессы, которая провела в рядах эвоков политагитацию и пополнила ряды повстанцев медвежьим племенем, живущим на деревьях дикой планеты Эндор. Вообще-то у Викета были и другие причины присоединиться к повстанцам. Наглые империи захватили стратегически важное дерево, в котором находилось руководство племени. И вот спецназ в составе одного воинственного медведя идет на выручку.

Вокруг пока не видно ни единого имперца, зато есть тучи комаров, размером с самого эвока, летучих мышей, динозавров неизвестной породы



и другой нечисти. Вам надо с боями пробраться на самую макушку первого дерева, а затем, используя допотопные лифты, перебраться на захваченную противником секвойю (или как там она называется). Попав туда, советую не мешкая продираться к боссу. Не обращайте внимание на имперских разведчиков, то и дело кричащих «Stop» А, вот и пражоский робот. Империи без зазрения совести перепрограммировали дроида — строителя в безжалостного убийцу, летающего на скоростной боевой платформе. Но это ничего, пара сотен стрел из охотничьего лука отправят его про

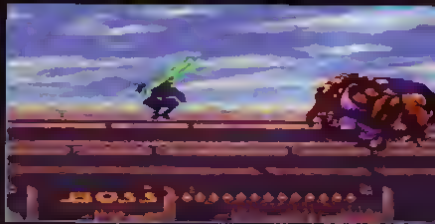
водить остаток жизни на свалке. Когда будете уничтожать этого робота, лучше всего стойте на одном месте, и лишь когда ваш противник атакует вас, летя прямо над поверхностью, подпрыгните, и приземлившись, немедленно стреляйте.

Но на этом ваши мучения не кончаются. Выясняется, что захвачено водонапорное дерево, и начинается безумное падение в потоках воды. Предстоит отчистить от врагов три дерева, и лишь только потом, только потом встретиться с главным гадом. Вас поджидает ужасный саблезубый тигр, безбожно плюющийся огнем. Но если вы успели перед дракой захватить детонатор, то взорвав его, вы лишите «босса» половины здоровья, а себя половины проблем. Если же такой замечательной петарды нет, то уничтожайте кису, используя подкаты, прыжки и стрелы.

На этом похождения медведя — коммандос заканчиваются, и на сцену вновь вступает наш неустрашимый Люк Скайуокер. Перед вами покрытый мраком лес, в котором водятся: а) разная живность; б) имперские солдаты, в) имперские шагатели АТ-АТ. Ваша задача, используя различные уступы, ноги роботов, платформы и лифты, добраться до основной платформы. А босс — это огромный «Шаттл», который в первые же секунды встречи десантирует двух штурмовых роботов (вы их уже видели в предыдущей части), а сам начинает закидывать вас бомбами. Ваша же задача уворачиваться от «подарков» и вовремя наносить удары лазерным клинком по двигателю корабля.

А в это время высоко над планетой повстанческий флот отражает нападение имперских истребителей. Вы не можете оставаться в стороне и должны, управляя «Тысячелетним Соколом» отразить атаку тайских пилотов, где-то около двадцати истребителей.

После космической разминки вы опять возвращаетесь на Эндор для того, чтобы рванут генератор, питающий энергетический щит. Но сначала нужно до него добраться, предварительно уничтожив весь персонал базы. Особо опасных мест на этом этапе, по-моему, нет, за исключением прыжков по вращающимся лифтам. В конце пути вам предстоит снести загородку из ящиков для того, чтобы попасть в комнату с боссом. А босс и есть тот самый катодно-анодный полупроводниковый генератор, стреляющий мощным лазерным лучом. Помимо того, что по вам стреляют, вы постоянно рискуете упасть вниз, так как пола под вами нет, и вам надо прыгать с лифта на лифт. Вот так совершая головокружительные прыжки



вы иногда постреливаете по этой «батарейке», пока ее не замкнет, и она не развалится на плазень, пиво и мед.

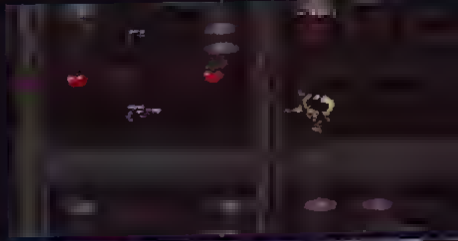
Теперь настало время, размахнувшись лазерной саблей, вырезать гарнизон «Звезды Смерти». Конечно, это еще не последний рубеж, но надо приложить все усилия, чтобы пройти этот этап. Вам постоянно мешают имперцы всех сортов и мастей: роботы и какие-то шипы, вылезающие по чьей-то молчаливой команде прямо из под ног (а ля «Принц Персии»). Одно утешает — в этом этапе нет босса. Выход охраняется двумя штурмовиками — роботами, которых вы уже встречали два этапа назад.

Теперь, когда защитного поля нет, можете преспокойно атаковать «Звезду Смерти» на все том же «Тысячелетнем Соколе». В общем-то эта атака скорее напоминает тир по отстреливанию движущихся объектов. (читай, Тайфайтеров) Ваш корабль оснащен мощным ускорителем (и не менее мощным тормозом) и той же лазерной пулёметкой. Уничтожьте штук пятнадцать космических жокеев и с треском вламывайтесь на следующий уровень.

Теперь ваша задача пробраться на верх башни императора для того, чтобы встретившись с Вейдером и императором, сразиться со злом, и уничтожить его в собственной конуре.

Не смотря на то, что это один из последних этапов, он не отличается особенной сложностью. Вам надо лишь подниматься все вверх и вверх (башня все же), да уничтожать имперцев одного за другим. Босса тут опять нет, только на горизонте вдруг замаячит робот — штурмовик, да какой-то тип в плаще, именующийся личной охраной императора.

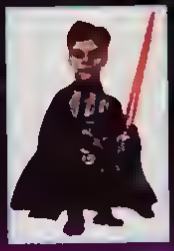
Ну вот, как говорится и все, финиш — черта. Теперь пришел черед сражения с самим Лордом Вейдером, но путь к нему перегорожен двумя странными личностями в черном, нет, простите, в красном, излюбленная атака которых — удар электрошестом. Разделавшись с этими ребятками, переходим к почти главному сражению в своей жизни — сражению с Темным повелителем. Но как я ни надеялся чего-то особенного так и не получил. Все атаки Вейдера однообразны и легко предсказуемы, так что лазерный меч вам в руки и вперед.



А теперь, после того, как вы порешили дядьку Вейдера, оказавшегося вашим отцом(!), пора разделаться с негодным императором Палпатином. Когда вы появитесь в его поле зрения, он, сначала мирно стоявший, опустив руки, взмоет вверх как ракета и осыплет вас тучей молний. Эта его атака будет повторяться из раза в раз, так что ставьте блоки, используйте Силу и в конце концов увидите императора, падающего в глубо-о-окую трубу.

Ну что, думали уже можно праздновать? Не тут-то было. Вам еще предстоит два тяжелейших уровня полетов на том же «Соколе». В первом уровне вам нужно долететь до генератора, по пути уничтожая имперских пилотов. А во втором — ваша цель спастись от наступающего пламени и успеть вылететь из взрывающейся базы.

А потом — всем хорошо и радостно, и да пребудет с Вами Сила."



Duck Wader

В новое столетие мы войдем под знаком «Звездных войн»!

Закончилась последняя, третья, серия «Звездных войн», приставка выключена, картридж вынут и аккуратно уложен в коробочку. Немного грустно, как всегда бывает при расставании с полюбившимися героями. Но зададимся вопросом: «А последняя ли это серия?» и вовсе странным: «А действительно ли «Возвращение Джедая» — третья серия?»

Джордж Лукас никогда не скрывал, что планирует сделать «Звездные войны» в виде трех трилогий, и то, что мы смотрим (и во что играем) — вторая из них, то есть четвертая, пятая и шестая серии! С сентября 1994 года Лукас работает над первой трилогией, собираясь вернуть нас в прошлое героев, за сорок лет до событий, произошедших в сериии «Звездных войн», которую мы привыкли считать первой! Мы познакомимся с молодыми Оби ван Кеноби и Анакином Скайуокером — будущим Дартом Вейдером. Увы, наша встреча с ними произойдет не скоро — выход первого фильма новой трилогии запланирован на 1998 год. А второго и третьего — аж, на 2000 и 2002 годы.

Рабочий момент съемок «старых» «Звездных войн».

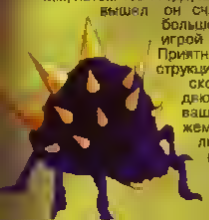
Слева направо:
Джордж Лукас — продюсер фильма;
Харрисон Форд (Хан Соло);
Энтони Даниэлс (СЗРО);
Керри Фишер (принцесса Лея);
Марк Хэмилл (Люк Скайуокер);
Питер Мэйхью (Чубакка);
Ричард Маркуанд — режиссер.

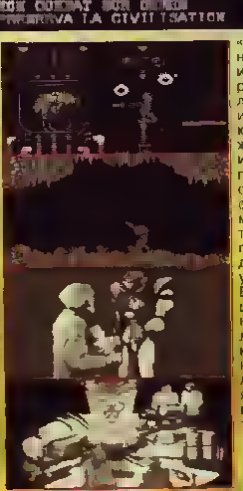
SUPER METROID

Начну с громких слов. С ОЧЕНЬ громких слов. «Супер Метроид» ОБЯЗАН иметь каждый обладатель приставки SNES, если ему больше э-э-э... десяти лет. Если вам (это я вам) или вашему чаду (это я вашим родителям) меньше, чем 10 лет, то играть будет трудновато, но если вы уже переступили сей заветный рубеж и, тем самым, перешли в наиболее бойкую часть человечества — скорее бегите в магазин и накладывайте свои охочие до развлечений пальчики на этот картридж. Почему? Вы получите такое удовольствие, что уже никогда — скажем, почти никогда — не расстанетесь с ним (с картриджем. Меня, например, однажды утром нашли спящим в обнимку с SM). Не хочется говорить банальные слова, но это, похоже, одна из лучших игр для SNES, вышедших за последние 3 — 4 года.

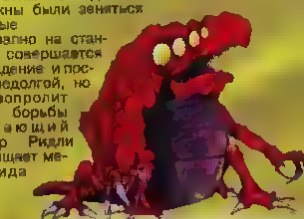
Ну как, слюнки еще не текут? Продолжим — что же мы все-таки имеем? Прежде всего это большой по объему картридж — 24 Мегабита! Между прочим, летом 1994 года, когда SM только вышел, он считался самой большой по размеру игрой для 16-биток. Приятно удивила инструкция на испанском языке (надеюсь, в коробке с вашим картриджем будет на английском). Я то кое-как ее разобрал (с детства воспитываю в себе полиглота, агенту это необходимо), кстати, по-испански «кнопка» будет «батон», как, впрочем, и на английском, но ведь не все игроки такие пытливые люди. Копаем глубже — вставляем картридж в приставку и смотрим вступительный ролик — душа отдыхает, настолько красиво он сработан.

О сюжете SM — не первая игра в «метроидной» серии, до нее были игры на 8-битных нинтендовских приставках и на GAME BOY. История «Супер Метроида» начинается там, где оборвалась геймбоевская версия. Девушка по имени Самус Аран, а по профессии — космический охотник, блестяще побеждает на планете Зебес популяцию неизученной, а потому опасной формы галактической жизни — метроидов. Но она (о, женщины!) решает сохранить одного детеныша, адского грудного метроидика, которого отвозит на орбитальную исследовательскую станцию, где этим психоделическим ежиком должны были заняться ученые.



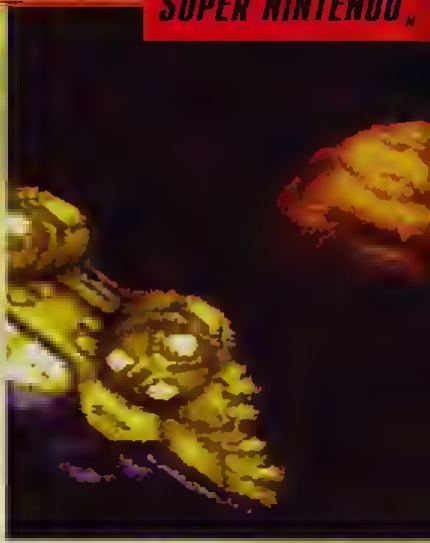


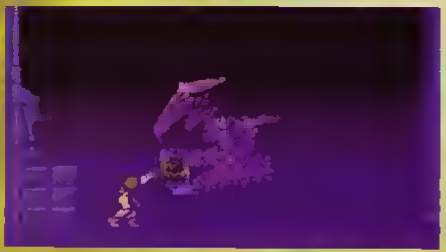
Внезапно на станцию совершается нападение, и после недолгой, но кровопролитной борьбы летающий ящер Ридли похищает метроида.

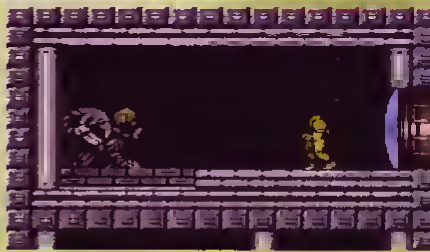


greatdragon.ru

Самус следует за ним на Зебес и обнаруживает что вся планета за время ее отсутствия оказывается перезаселенной разнообразными монстрами и страшилищами (страшнее моего учителя логики) Теперь задача состоит в том чтобы в семи регионах планеты с по-античному красивыми названиями уничтожить всех врагов (вот сюрприз-то!) попутно не заблудившись Ведь весь Зебес это по сути огромный лабиринт поражающий своими размерами Четкого деления на этапы нет и из последних секций лабиринта можно не знаю правда зачем вернуться к кораблю доставившему Самус на планету Другое дело что это займет несколько реальных часов В этих передвижениях (или блужданиях у кого как выйдет) вам поможет авто-кар







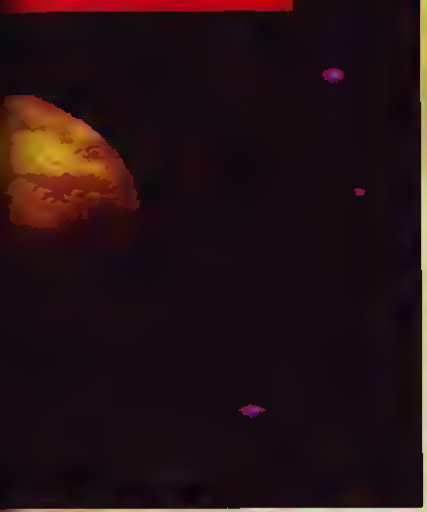
та, самостоятельно фиксирующая ваш путь Желаю удачи в поисках тайных комнат и районов — игра ими изобилует сверху донизу

Начиная знакомство со слабой пушкой Самус отыскивает впечатляющий арсенал из более чем дюжины мыслимых и немыслимых видов оружия — это бластеры пушки, мины, бомбы, веревки, рентгеновские лучи скафандры заморозка ускорители — одна из самых пространных экипировок персонажа в видеоигре какая мне встречалась. Так что кушайте — не обляпайтесь. Ищите — и будете вознаграждены новыми примочками и навороченными оружиями А главное — ВСЕ эти вещи ДЕЙСТВИТЕЛЬНО пригодятся

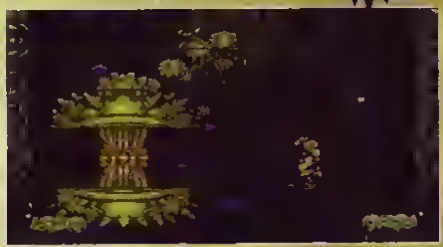
В игре семь боссов они большие и в меру трудные —чего может еще пожелать настоящий геймер? Короче, сам процесс игры — поэзия, да и только!

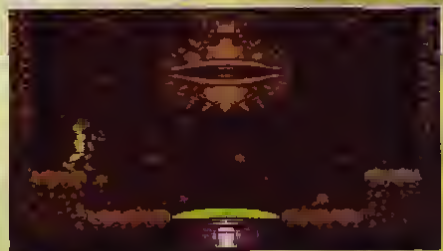
Давайте перейдем непосредственно к районам планеты и боссы этих районов Кратерия — обширная подземная колония Какие то ее части хорошо освоены, в каких-то бывали только исследовательские команды — так или иначе но это единственный форпост человечества на Зебесе Правда, спешу успокоить — ни одного живого существа кроме Самус тут почему-то уже нет (по делам ушли наверное) Из Кратерии откроется проход в следующий район — Бринстар В джунглях, растущих тут скрывается множество опасностей Это и злобные одуванчики и прожорливые жучки — колобки и ловушки куда Самус проваливается и почему-то обратно не вылезает Полубосс, или как сказал бы один мой друг, «подбоссок» здесь —гигантское растение с челюстями, свисающее с потолка Когда оно решит подпрыгивайте и всаживайте ему в глотку одну за другой свои ракеты Чтобы подзарядиться отстреливайте назойливых мух так и вьющихся вокруг этого существа Около выхода из Бринстара вы встретите и самого босса — огромного дракона Крейда занимающего в высоту аж три экрана.

greatdragon.ru



тясь в любую из частей его тела (а у него их много). При необходимости повторите атаку. Покрывшийся румяной корочкой Ридли взорвется, и после него, как и после других боссов, останется куча power-ups. Как только Ридли отбросит копыта, смело устремляйтесь навстречу новым опасностям. Этап Маридия практически целиком находится под водой. В воде движения Самус затрудняются, а множество медуз и каких-то букашек атакуют на каждом шагу. Советую найти плазменную взрезку, которая сразу же даст вам возможности чуть ли не Человека-паука, да к тому же без нее вы просто не сможете дойти до зеленого гандирного дракона, работающего в



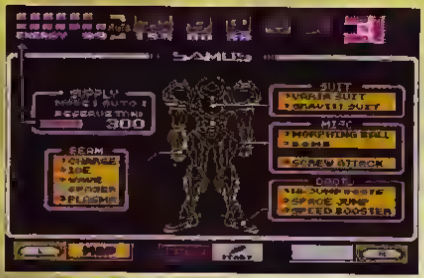


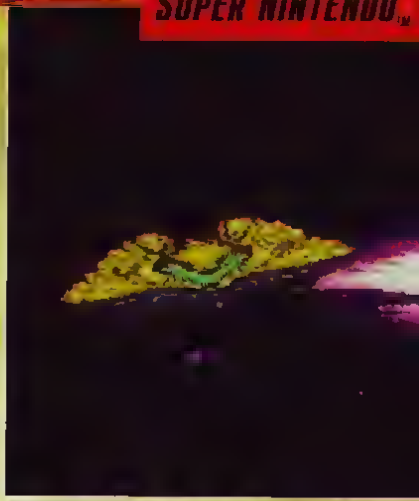
Пусть это вас не смущает: смело запрыгивайте на верхние платформы и получше метьтесь супер ракетами в открытую пасть монстрюка. После успешного закланния дракона перед вами появится ход в другую область планеты, Норфэйр. Состоит она сплошь из лавы и извергающихся вулканов. Чтобы выстоять жару, отыщите потивоперегревный скафандр. Полубосса Норфэйра зовут не как-нибудь, а Крокомиро. Похож он на офигенную (в смысле размеров) красную жабу с шестью лапами, зубастой пастью и четырьмя парами глаз. Вы наткнетесь на нее в коридоре, в левом конце которого стена с шипами, а в правом — озеро лавы. Крокомиро пытается сдвинуть вас на стену, а вы его соответственно — наоборот. Когда у вас получится задуманное эта лягва — переросток булькнется в лаву, громко заверещит и утонет. Со вторым боссом разобраться будет посложнее. Это и есть Ридли, похитивший ежиха — метроида прямо из-под носа ученых. Когда вышеописанный зверек стреляет в вас, попытайтесь удержаться на островке и не упасть в лаву, а затем сразу же открывайте ответный огонь, метясь в этапе единственным боссом. На второго у создателей памяти не хватило. Не скажу, что он такой уж сложный. Единственный его удар, которого надо опасаться — это когда он захватывает Самус своим шипастым хвостом и начинает со всей дури молотить бедную девушку о свое драконье брюхо. Так как вы в это время находитесь в состоянии шарика, то достаточно просто поставить бомбу (кнопка выстрела), и уродина вас отпустит. Между прочим, у меня создалось впечатление, что прямой вашей обязанностью в этой игре является кормление врагов ракетами, так как каждому боссу надо всаживать в рот ракеты большими пачками, а потом они непонятно почему не вылетают обратно. Так и этот, заглотнув штук пятнадцать, вонючески перестает сопротивляться и резко дает дуба. Из Маридии и Кратерии можно попасть в зону Разбившегося Корабля, самую не запоминающуюся из всех. Единственное, что меня там порадовало, это вражинки как будто прямиком попавшие сюда из мультиков «Тайна третьей планеты».

greatdragon.ru

Тут и роботы, похожие на Громозеку, и толстые звероги окрещенные мною Весельчаками. В конце пути Алису, извините, Самус поджидает злобный мозг с одним глазом, да и тот находится во рту. В этот глаз и стреляйте. Мозг очень легко забить, а если у вас в инвентаре уже есть «лучевая атака», то он вообще покажется щеглом.

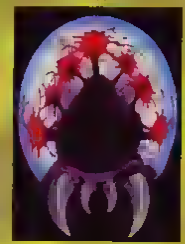
Вы наверняка наткнулись в Кратерии на странную комнатку с прямо скажу, стремной музыкой,



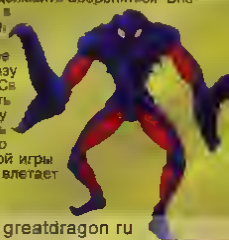


где находятся статуи всех боссов. Так вот, после убиения каждого из них необходимо наведываться в эту комнату и стрелять по изображению поверженного монстрища, которое также будет разрушаться. Когда разваляте последнюю статую, откроется проход в скрытый этап — Торизи.

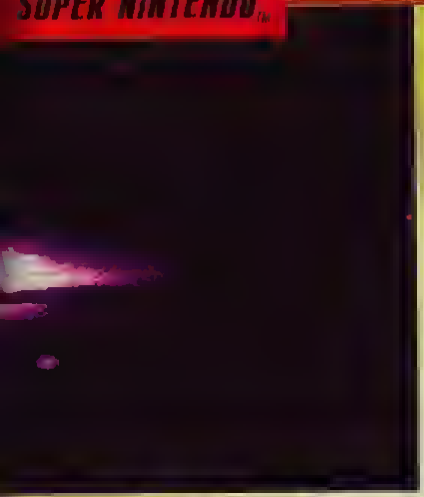
Пройдя по небольшому коридорчику, вы будете неприятно поражены увидев на двери большой глаз, пускающий мощные лучи. После шести ракет глазина скукожится и пропускает нас в вертикальную шахту с комнатой, где можно сохранить игру. Отсюда мы выходим на финишную прямую — в большой зал, пол которого залит лавой. Прыгая по уступчикам и убивая назойливые шарики (советую использовать заморозку), Самус очутится перед огромной стеклянной колбой, в которой находится МОЗГ. По сравнению с ним босс из Разбившегося корабля — мозжечок!



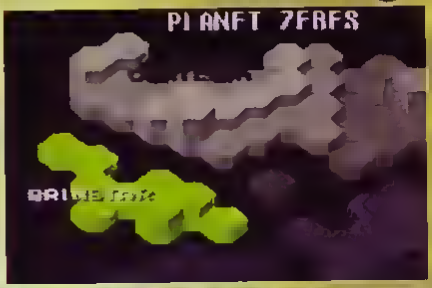
Это сама Матка, породившая всех ваших врагов и похитившая детеныша — метроида. Сразу беритесь за дело: стоя на уступе в лаве надо разбить колбу. На это вы потратите штук 40 ракет. Всадите в мозг еще десяток, и экран затрясется, лава сойдет, а Матка рухнет на открывшийся пол. Спрыгивайте с бесполезного теперь уступа и ждите, держа оружие наготове: гигантская Матка встает перед Самус во весь свой рост — мозг, который вы видели до сих пор — только малая часть огромного организма, возвышающегося над вами и дышащего разрушением. Начинайте бомбардировать ее ракетами, целясь в мозг. После того как ваши 150 — 200 ракет закончатся, выберите в меню плазменную пушку и, используя технику накапливания силы выстрела, продолжайте обороняться. Внезапно чудовище выстрелит в вас смертельным лучом, лишающим вас ВСЕЙ энергии (включая и резервные power-генераторы). Вы сразу же утратите контроль над Самус, а Матка начнет готовиться ко второму и последнему для вас выстрелу. Казалось бы, это и есть печальный конец так хорошо пройденной игры. Но вдруг в помещение влетает



greatdragon.ru



а вашему взору предстанут финальные экраны и мультик где Самус, простите, раздевается От количества секретов найденных вами в игре.. будет напрямую зависеть — скажем так степень обнаженности девушки Видимо предполагалось что дети до 16 лет не в состоянии пройти SM с хорошим результатом Управление в SM в целом удобно большинство движений делаются интуитивно, хотя над парой выкрутасов Самус мне пришлось поло-

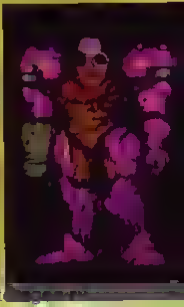


огромный МЕТРОИД! Маленький детеныш стал взрослым и готов мстить каждому, кто причинит вред Самус — девушка является его единственным другом. Ларва (так зовут метроида) воспользовался всю жизненную энергию и почти прикончивает Матку, когда ее отчаянный выстрел смертельно ранит его. Вы снова можете управлять космической охотницей, а оружием послужит все та же плазменная пушка, намного увеличившая свою мощность Еще несколько выстрелов, и Матка сполна расплачивается за смерть метроида Чудовище разваливается на части и вот, вроде бы и все, конец Ан, нет! Нинтендо подготовила нам еще один сюрприз за три минуты надо вылезти из комнаты кратчайшим путем пробежать через большой лабиринт попасть на борт своего корабля и убраться с Зебеса восвояси Когда этот короткий срок истечет, вся планета взорвется, и на ее месте образуется сверхновая звезда Корабль Самус отправляется на базу Галактической Федерации,

мать голову Радует то, что задействованы все батоны, тьфу кнопки джойстика Визуально игра — просто конфетка! Нигде я еще не встречал такой точной передачи темной, мрачной, давящей атмосферы подземелий Музыка заставляет почувствовать холодок мурашек на спине — не рекомендую слушать такую одному в темной комнате Графика правда, несет едва уловимый налет восьмибитности но это заметно разве что большим ценителям и сполна компенсируется гигантскими размерами игры

Надеюсь, читатели уже простили мне тот пафос которым начинается статья Было бы поистине огромным неуважением к себе как к геймеру не пополнить свою библиотеку «Супер Метроидом», а то что он займет вас на недели может даже — на месяцы я вам ГАРАНТИРУЮ Все заговорился я тут, пойду играть в «Mortal »

Агент Купер



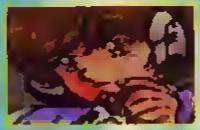
«Спокойно дети, не толпитесь в дверях, тихо проходите в зал. Осторожно, не трогайте витрины, нас сейчас выгонят!» — молодой учитель воинственно взмахнул указкой и, вздохнув, вытер пот с блестящего лба — «Я хочу представить вам одного очень интересного человека. Это наш друг из далекой северной Америки, товарищ Джейк. Когда он был молодым... Сидоров, не дергай пенсионера за бороду!.. он принимал участие в великой войне между Федерацией и Тихоокеанскими штатами. В свое время он был лучшим морпехом по обе стороны океана. Послушаем его дети, он знает много интересного», — учитель подавил вздох облегчения и обессиленно опустился в кресло эпохи Людовика XIV. От тяжкого стона, изданного креслом, сидящий в центре комнаты старичок очнулся: «Кхе-кхе, а, что? А-а-в, школьники! Как я люблю детишек... маринованных, с прованским маслицем» Глаза учителя сами собой поползли на лоб, рука потянулась к кнопке «Emergency», а школьники заняли круговую оборону и начали окапываться. Но тут старикан разразился смехом и от счастья замотал головой. «Что, накололись? Ха-ха-ха! Шутка!!! Ладно внучатки, садитесь в кружок, я расскажу вам о третьей мировой войне»

В возрасте 22 лет я был зачислен в Отдельный Корпус Морской Пехоты Тихоокеанских Штатов (сокращенно— ОКМОПЕТИШ). С временем я закончил тренировки с робокостюмом, и тут началась война. Не будем вдаваться в лолитику, скажу лишь, что некоторым людям стало слишком мало места. Вся эта блажь о достижениях цивилизации, чем пичкают вас в школе, исчезла из памяти сильных мира при первом же серьезном конфликте. Дипломатические изыскания обоих правительств ни к чему не привели, проблему пришлось решать старым добрым методом поиска истины: «Кто сильнее, тот и прав»

С введением чрезвычайного положения я был откомандирован на крейсер «Версис» нашего доблестного космофлота. После нескольких удачных атак армады Федерации положение в межпланетном пространстве стало складываться не в нашу пользу. Сильно поврежденный в пылу последней битвы крейсер был притянут мощным энергетическим полем орбитальной сборочной верфи противника, единственная надежда на освобождение заключалась в разрушении реактора этого гигантского сооружения остатками нашей пехоты. Посмотрите, дети, направо. Во-он туда! Видите, это голографическая проекция моего робокостюма. Хотя в свое время он и не был чудом техники, но Федеральным собакам до нас было далеко! В него смонтирована сверхмощная пушка «Вулкан», в ближнем бою я мог использовать стальные кулаки, в от любой опасности предохранял бронированный щит. На всякий случай имелся реактивный ранец и три слота для другого оружия. Прибавьте к этому солидный запас мощности, и перед вами оружие, которым воины Штатов вершили свои подвиги. Солдаты Федерации имели значительное преимущество в огневой мощи, но их броня оставляла желать много лучшего. Однако еще один фактор заставлял нас удерживаться от прямых стычек — численность противника. Вот, посмотрите фронтовые голограммм тех лет. Надо сказать, коленки у меня тогда тряслись порядочно — федераты дрались храбро и не всем пути мм встречали ожесточенное сопротивление. Благодаря смонтированной в шлем рации наш оператор Крэг корректировал мой маршрут, и вскоре я оставил Митча с Аполло далеко позади. Почуяв скорое мое приближение, враги опомнились и начали эвакуировать реактор. Но было уже поздно — в под фанфары ворвался в ангар и, всадив в брюхо стальной кастрюле добрую полусотню очередей (повлекшую за собой состояние полной де-зинтеграции реактора), с чувством выполненного

greatdragon ru

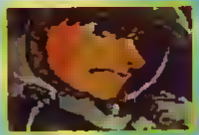
STARFOX

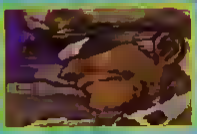


долга ретировался на улетающий крейсер. Это было мое боевое крещение (легендарные сто грамм, как всегда, выдать забыли).

Только наш корабль вновь обрел свободу передвижения, как командир получил разведсводку об обнаружении фабрики тяжелой артиллерии, построенной федератами на лунной орбите. Похоже, что у Тихоокеанских штатов еще есть шанс вернуть себе преимущество!

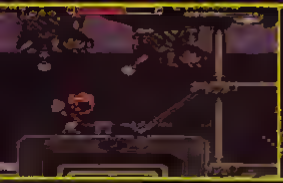
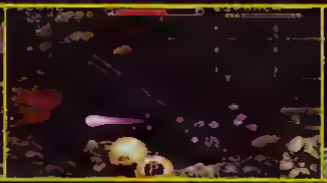
Рассчитывать на фактор внезапности не приходилось — оборона противника была похлеще линии «Маннергейма». Руководствуясь соображениями безопасности, враги расположили завод в кольце мелких астероидов, что полностью исключало фронтальный удар «Версиса». Как мне ни





хотелось лезть в самое пекло, но пришлось. К многострадальному робокостюму на скорую руку приладили нейтронный ускоритель, и получив дружеский пинок в зад, я стартовал с палубы крейсера под смех «дедов». Стартовал на встречу опасности...

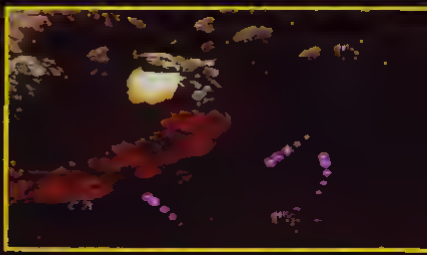
greatdragon ru

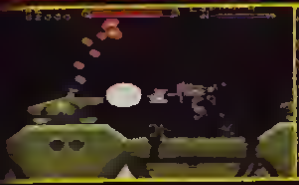
«Вот, дети, посмотрите на товарища Джейка. Какой храбрый человек!» —голос учителя дрожал от волнения.

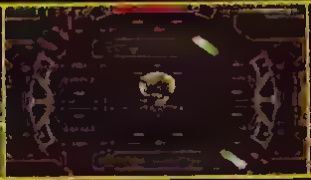
«А че, я однажды на спор у крокодила зуб плоскогубцами вырвал!»

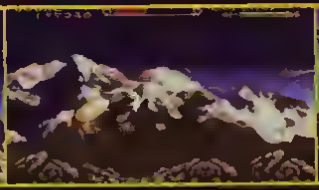
«Сидоров! Еще раз вякнешь, я тебя!!!. Продолжайте пожалуйста, товарищ Джейк»

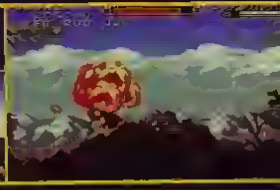


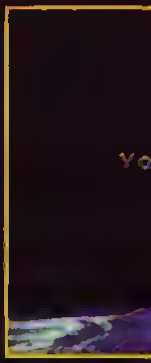
«Сидоров!!! Не смей на нем в «Морской Бой» играть!» — лицо учителя внезапно побагровело и наполнилось ненавистью ко всему подрастающему поколению. Старичок же невозмутимо продолжал: «Да пусть детишки развлекаются, это все равно копия»











Старик умиротворенно склонил голову, заново переживая дела давно минувших дней. Вдруг отвратный скрежет заполнил своды музея, все недоуменно посмотрели вокруг. Старый солдат открыл глаза и с удивлением прохрипел: «Что это за малец в моем робокостюме, и зачем он разворачивает «Вулкан» в нашу сторону?» Глаза учителя наполнились ужасом: «Сидоров НЕЕЕЕТ!!!».

Eler Cant & Lord Hanta

TETRISTO

ИГРА НА РАЗНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ: ТЕТРИС

Нам очень хотелось сделать обзор реализаций самой популярной игры в мире, работающей на всех компьютерах и приставках, какие только существуют и, к тому же, российского изобретения. Но когда мы были почти у цели, нас опередили французские коллеги из журнала «Joypad». Поэтому мы решили сделать комбинацию из обоих исследований, взяв за основу французский вариант и сохранив их название TETRISTORY.

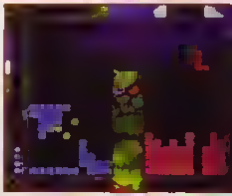
Алексей Пажитнов изобрел одну из самых известных в мире видеоигр, в которой представлены все категории — микровариант, игровые автоматы, приставки — это Тетрис. Мировой успех Тетриса легко объясним его простотой. Не обязательно быть асом в области видеоигр, чтобы справится с ним — все могут играть в Тетрис и все в него играют!

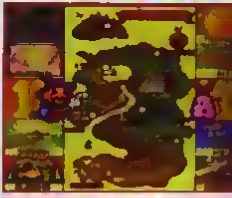
Игра настолько популярна, что ей посвящен отдельный раздел в книге «Математика» серии «Я познаю мир» (авт. А.П.Савин, В.В.Станцо, А.Ю.Котова, издательство АСТ, 1995г.). Но не только популярность привела Тетрис в «Математику». Тетрис — одна из игр, представляющих интерес как объект анализа точными методами. Так, исследовалось существование выигрышной стратегии в этой игре в зависимости от ее условий (ширины стакана, например). Впрочем, подробности вы можете узнать сами, прочитав указанную выше книгу, а наше дело — игра.

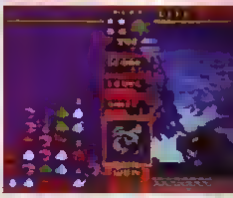
Тетрис получил широчайшее распространение с появлением карманных приставок (Game Boy™, Game Gear™). И старо и мало разыгрывают захватывающие партии на одного или двух игроков одновременно. Классическая цель играющего в Тетрис — побить свой предыдущий рекорд, состоящий в количестве построенных рядов (в режиме «один игрок»). Но есть и масса иных вариантов. Так в режиме для двух игроков в некоторых играх цель заключается в построении заданного количества полных рядов ранее своего противника или в том, чтобы не дать ему выиграть, заставив достичь верха экрана раньше вас.

И все же наиболее популярным вариантом остается борьба один на один с компьютером или приставкой. Здесь вы вольны выбирать место и время игры по обстоятельствам: играя в транспорте, стоя на одной ноге и даже на работе в ожидании прихода гениальной мысли.

Итак...





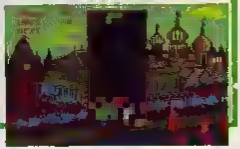


greatdragon ru

RY

ТЕТРИС

Один из первых тетрисов, с голо вокружительной скоростью распространившийся на персональных компьютерах, был сделан (как следует из заставки) фирмой «Mirrorsoft and Andromeda Software». В нем в стакан падают фигурки, каждая из которых представляет собой комбинацию четырех квадратиков (что собственно и дало название игре — Тетрис). Падение происходит на фоне московских красот и иных пейзажей, не позволяющих игроку забыть о российском происхождении игры



BLOCK OUT

Компьютер IBM PC
Производство: CALIFORNIA DREAMS

Block Out — это великолепный вариант подлинного Тетриса, поскольку в нем используется тот же принцип: те же фигуры, но уже в трехмерном исполнении. В игре та же цель: что и в двумерном варианте, но теперь на дно объемного колодца падают цветные фигурки, имеющие все три измерения. Вы можете вращать эти геометрические фигуры вокруг их оси во всех направлениях перед тем, как уложить в колодец. Но хотя объем — единственное отличие от классического Тетриса, игра становится намного сложней и требуют большой точности управления. Знатоки подтвердят, что без длительных тренировок в Block Out трудно достичь высоких результатов.

Это зачастую раздражает новичков, но с навыком она начинает нравится все больше и больше

BACKGROUND TETRIS

Компьютер: IBM PC
Производство: ALEXGRAF

Реализация классического варианта Тетриса, основным достоинством которой является возможность игры в фоновом режиме. То есть ваш компьютер делает для вас что-то важное — рассчитывает прибыль банка или управляет космическим кораблем, в вы в это время поигрываете себе в свое удовольствие. Необходимо правда отметить, что ракета может замедлить ход, так как ваша игра «тормозит» работу параллельной задачи, но если вам важнее удачно заполнить очередной ряд — бог с ней с ракетой!

В программе есть возможность устанавливать различные скорости падения фигурок в стакан, что делает игру доступной новичкам и интересной супер профессионалам «от Тетриса»

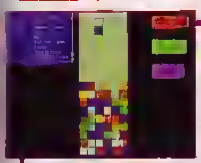
TETRILLER

Компьютер: IBM PC
Производство: ELORGINFORM & VARIANT

Цепи, куски водопроводных труб, шары, утыканные шипами, бетонные плиты, залитые кровью, падают на несчастного человечка в арестантской рубашке, мечущегося на дне подземелья. Что это? Очередной боевик? Нет, это Тетрис чистой воды, хотя и названный его автором Алексеем Миносянцем пародией на творение Пажитнова. Несмотря на все «ужасы» и вызывающее дрожь название, Тетриллер гораздо ближе к классике, чем, скажем, Columns. Потому что, если приглядеться, все фигуры есть по сути ничто иное, как все те же четыре квадрата, из которых требуется собирать ряды на дне стакана-подземелья. Разве что наш арестант... Вам требуется заботиться о нем и стараться, чтобы очередная бетонная плита не придавила его и не окрасилась кровью бедолаги. Да, Тетриллер — это пародия, но ведь пародируют только знаменитостей!

COLUMNS

Компьютер: IBM PC
Производство: HEWLETT PACKARD



Одно из замечательных свойств Тетриса это то, что он не дает покоя программистам, заставляя их придумывать для него все новые и новые «прибамбасы». Мало оказалось сотрудникам знаменитой фирмы собирать ряды из квадратиков, захотелось усложнить игры подбором цветов. Теперь играющий не вращает падающую фигурку, а меняя последовательность цветов квадратиков, составляющих ее, пытается «присоединить» ее нужным концом к квадратам того же цвета. Фигурка в стакане исчезает если, как минимум, три ее квадрата окрашены одним цветом. Увы, от этого игра не стала сложнее. К тому же квадратов в фигурке лишь три, что тоже упростило игру

greatdragon.ru

TETRIS

Приставки: Game Boy™, Classic Junior Ken-Boy Ken-Kid (четыре последние приставки в дальнейшем для краткости будут называться NES по имени фирмы Nintendo Entertainment System® — разработика формата в котором все эти приставки работают)
Производство: NINTENDO

Классический вариант Тетриса без сомнения наиболее распространен на Гейм Бое. Версия Тетриса для NES очень похожа на геймбоевскую, но именно карманные приставки типа Гейм Бой внесли основной вклад в невероятную популярность этой игры. В то же время подлинные любители и знатоки Тетриса не удовлетворяются игрой в метро или автобусе, а получают самое большое удовольствие от варианта игры вдвоем. Для этого используются приставки типа NES или пара Гейм Боев, соединенных между собой. Хотя управление в парной игре такое же, как и в моно варианте, тактика совершенно иная и более разнообразная. Некоторые строят вертикали по боковым сторонам, готовя фирменную для Тетриса комбинацию, которая тоже повлияла на его название — четыре ряда, уничтожаемые за один раз другие — предпочитают постепенное уничтожение рядов, иногда по два за один раз.

Игра сопровождается музыкой в русском стиле, делающей Тетрис еще более завлекательным для подустающих от собственных ритмов и мелодий геймеров стран Запада. Именно благодаря этим качествам на Западе картридж с Тетрисом долгое время продавался в комплекте с Гейм Боем, увеличивая его популярность.

BLOCK OUT

Приставки: любые.
Производство: US GOLD.

Вариант объемного Тетриса, почти не отличающийся от своего компьютерного предшественника. Хотя оказывается то, что разработчики «приставочных» версий учли недостатки более старой компьютерной программы (что, впрочем, всегда делают все разработчики), увеличила разнообразие фигур. Что же касается 16-битных приставок, на них, к тому же, существенно улучшена графика и добавлено интересное музыкальное сопровождение. Но несмотря на весь этот прогресс, объемный Тетрис по популярности не сумел обойти плоский вариант. Причины этому и те, о которых мы говорили выше (сложность, более высокое напряжение игрока), и то, что на карманных приставках (Game Boy™, Game Gear™) во многом теряется эффект объемности.

SUPER TETRIS 2, 3, 4

Приставка: Super Nintendo™
Производство: BPS

Эти варианты Тетриса, являясь развитием и дополнением предыдущих версий интересны именно тем, что особо ориентированы на коллективное состязание. В последней «серии» число одновременно играющих может достигать четырех. Правда для этого требуется приобретение специального разветвителя для подключения джойстиков.

KLAX

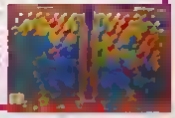
Приставки: любые
Производство: US GOLD

Это первая игра, навеянная Тетрисом, но нуточку отличающаяся от него. Она мы шла из залов игровых автоматов. Цель прежняя — сложить предметы, не доходя до определенной высоты. В Klax это одинаковые кирпичики различающиеся по цвету. Они появляются в игровом пространстве как бы выхода с конвейера подающего их постепенно в разные столбцы. Вы ловите их лопаткой, перемещающейся в месте выхода с конвейера. Затем вам нужно выстроить их соответствующим образом, составляя «клаксы» — фигуры показанные в начале этапа (три кирпича по диагонали и т.д.). Игра средненькая, но имеющая ряд новшеств по сравнению с ее папой — Тетрисом, и в целом она вписалась в серию игр — головоломок на приставках.

PUZZLE BOBBLE

Приставки: Neo-Geo™, Super Nintendo™
Производство: ТАЙТО

Уже из названия ясно, что фирма Тайто использовала для этой головоломки свои излюбленные «персонажи» — цветные шарики (вспомните Bubble Bobble). Но цель Тетриса осталась неизменной — шарики падают с верхней части экрана, и нужно избегать их чрезмерного количества, уничтожая ряды по определенным правилам.



COLUMNS

Приставки: MEGADRIVE™ MASTER SYSTEM™, GAME GEAR™
Производство: SEGA

Что касается Columns, то несмотря на название она является самым что ни на есть классическим Тетрисом. Хотя новинки в ней есть. Мы имеем в виду не украшательства (геометрические фигуры заменены на «драгоценные камни» разных цветов) а некоторое изменение принципа: нужно убирать не ряды, а три драгоценных камня находящихся в одной колонке и так постоянно. Эта находка Сеги, а также появления игры на Мегадрайве раньше Тетриса Супер Нинтендо привели к тому, что новшество было «перенято» другими играми (например Puyo Puyo). Так сформировался новый стиль — стиль Columns. Аналогично случаю с Тетрисом на Гейм Бое Columns наибольшую популярность приобрела на карманной Сеговской приставке — Гейм Джире.

greatdragon.ru

COLUMNS 3

Приставка: MEGADRIVE™
Производство: SEGA

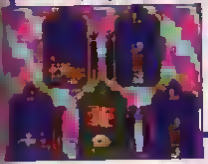
Естественно, Сега развила успех Columns и выпустила вариант этой игры, позволяющий участвовать в ней сразу четырем игрокам (при помощи устройства, подключающего вместо одного четыре джойстика). Формы предметов стали более разнообразными, но главное достижение — это, конечно, пять Тетрисов на одном экране.

BOMBERMAN PANIC BOMBER

Приставки: NEC с CD, SUPER NINTENDO™
Производство: HUDSON SOFT

Действуя аналогично Taito, фирма Hudson Soft вплела в свою версию Тетриса всем известного Бомбермена и придала популярной головоломке слегка воинственный характер. В этой игре нужно не дать фигуркам добраться до верха экрана, выстраивая ряды одного цвета (вертикальные, горизонтальные и диагональные), в результате чего появляются бомбы, которые взрываются.

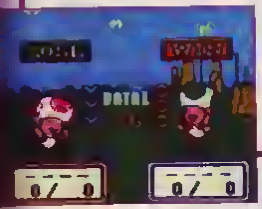
Плюс этой игры — возможность играть вчетвером.



WARIO'S WOODS

Приставки: NES, SUPER NINTENDO™
Производство: NINTENDO

Марио породил Варио, Варио породил нинтендоскую версию Тетриса и все пока жины. В этой игре нужно управлять Тоадом (с ним вы конечно знакомы), который уничтожает бомбы и другие предметы, посылаемые злобным Варио. Но это не антураж — Тетрис остается Тетрисом.



PAC ATTACK

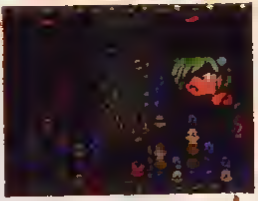
Приставка: SUPER NINTENDO™
Производство: NAMCO

В этой игре, построенной не базе Тетриса, фирма Namco выводит на сцену своего героя Пэкмена, делая попытку поддержать популярность полнадоевшего персонажа за счет привлекательности Тетриса. В игру втягиваешься, так как принцип Тетриса изначально замечателен. А так эта игра понравиться может лишь тем, кто тоскует по Пэкмену и любит ненасытный желтый шар. Основные принципы и Pac Man'а и Тетриса сохранены. Фигурки, за которыми следуют приведения и Пэкмены их пожирающие, падают как и положено, сверху.

PUYO PUYO (DR. ROBOTNIK)

Приставки: почти любые
Производство: NEC/SEGA/BANPRESTO

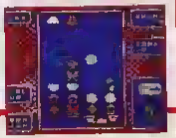
Puyo Puyo скорее больше придерживается принципа Columns, чем классического Тетриса, но входит в группу тетрисоподобных игр (Tetris-like, как говорят «американцы»). Как и всегда, следует избегать подхода к верху экрана откуда падают фигурки, на этот раз шарики с глазками, похожие на амеб, меняющих вид при соприкосновении друг с другом. Чтобы уничтожить их, достаточно «склеивать» их между собой (по четыре каждый раз) любым способом, забыв о вертикальных и горизонтальных рядах. Когда играют вдвоем эти шарики посылают друг другу. В «неяпонском» варианте игра сменила название, а шарики стали «jelly beans» — американскими конфетками в форме фасоли, но принцип остался прежним. Приятная и забавная игра, но ничего нового не привносящая в этот жанр. Сначала эта игра была выпущена Сегой для игровых автоматов, затем появилась на NEC и других приставках.



MARIO & YOSHI

Приставки: SUPER NINTENDO™, NES, GAME BOY™
Производство: NINTENDO

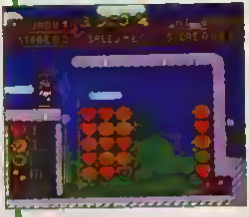
И вновь на Нинтендо Марио, бросающий с верха экрана вниз пирожные, и Йоши, бегающий внизу с подносом. Цель — переставлять падающие пирожные, делая так, чтобы они исчезали и (вот неожиданность) не доходить до верха экрана.



YOSHI'S COOKIES

Приставки: SUPER NINTENDO™, NES, GAME BOY™
Производство: NINTENDO

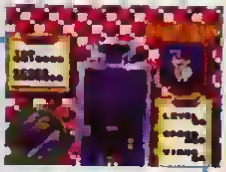
В то время, как различные варианты Тетриса заполняют Супер Нинтендо, а изначальный вариант Тетриса представлен на NES и Гейм Бое, Нинтендо занялась выпуском игры в том же стиле, но с совершенно новым принципом. Марио и Йоши участвуют в игре, в которой появляются пирожные разных форм и цветов. Есть несколько режимов игры для одного или для двух игроков. Цель состоит в уничтожении пирожных, выстраивая горизонтальные и вертикальные ряды, состоящие из тех же пирожных. Для этого при появлении пирожных с верхней и с левой сторон экрана достаточно перемещать вертикальные и горизонтальные линии по отношению к центру симметрии, показываемому подвижным курсором. Вы поняли? Ну, молодцы! Игра проста, захватывающа и просто великолепна в режиме для двух игроков.



greatdragon.ru

TETRIS & Dr. MARIO

Приставка: SUPER NINTENDO™
Производство: NINTENDO®



Самый настоящий Тетрис с настоящей популярной русской музыкой. Особенно хорош вариант игры вдвоем. Игра настолько напоминает Тетрис для NES, что напрашивается мысль: а не переделка ли это для Супер Нинтендо? Даже если это и так, то ничего плохого в этом нет: пусть классным Тетрисом наслаждаются на всех приставках! Тем более, что звук, уж точно, свои супернинтендовский, который восьмибиткам и не снился. Остается лишь вопрос — причем здесь др. Марио?

MAGIC POI POI

Приставка: SUPER NINTENDO™
Производство. TAKARA.

Такара также решила выпустить свой Тетрис. Причем не Супер Нинтендо, где разновидностей этой головоломки полным полно. Этот факт заставляет еще раз обратить внимание на феномен Тетриса. Игра берет принцип Puyo Puyo: когда сверху падают блоки из четырех цветных камушков. Некоторые «вражеские» камни умеют превращаться в хронометры и останавливать игру.

TETRIS BATTLE GAIDEN

Приставка: SUPER NINTENDO™
Производство: BPS

Для того чтобы внести хоть немного нового, BPS предлагает нам Тетрис с промежуточными сценами великолепными движениями сценарием с многочисленными и диковинными персонажами, но самое главное с системой нанесения специальных ударов, позволяющих противнику почувствовать это на собственной шкуре. Еще один «боевой» Тетрис! При игре вдвоем возможности просто умопомрачительны. Это один из самых приятных и оригинальных вариантов игры, но, увы, не самый динамичный.

TWIN BEE PUZZLE

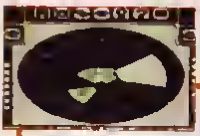
Приставки:
SONY PLAYSTATION™,
SEGA SATURN™
Производство: KONAMI

Конами немного разочаровала — ничего общего с Twin Bee, кроме персонажа. Похоже, что Конами просто поторопилась войти в число фирм, издающих Tetris like игры, а заодно и «застолбиться» на Playstation и Saturn. Использован стандартный рецепт — адаптация Тетриса с гаремом популярной игры в данном случае, Twin Bee. Выполнено хорошо, но от реализации на 32-битных приставках хотелось бы большего.

GEOM CUBE

Приставки. SONY PLAYSTATION™, SEGA SATURN™
Производство: TECHNOS

Не успели Плэйстейшн появиться в продаже, как на ней объявился вариант объемного Тетриса — Geo Cube, являющийся адаптацией Block Out. Можно играть вдвоем, выбирать типы геометрических форм, которые падают сверху (цвет, номер и т.д.), параметризовать кнопки управления, выбирать скорость игры.



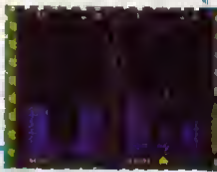
STAR-GATE

Приставка: GAME BOY™
Производство: ACCLAIM

Ради бога, не спутайте с игрой Stargate, сделанной по нашумевшему фильму. Это Тетрис построенный по принципу Block Out. Цилиндрический колодец, в который падают картинки. Картинки можно вращать.

SUPER TETRIS 2 + BOMBLISS

Приставка: SUPER NINTENDO™
Производство: BPS



Классический Тетрис, хорошо сделанный и маневренный. Можно играть вдвоем или одному с выбором уровня трудности, форы (handicap) и с регулируемой скоростью. Прекрасный вариант Тетриса, скоростной, легкодоступный. Некоторые прибамбасы (призы, например), включенные в игру для поднятия ее интереса к счастью, ее не портят. Тетрис и так захватывает!

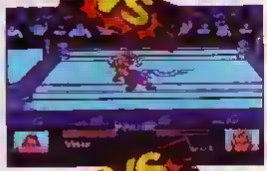
TETRIS FLASH

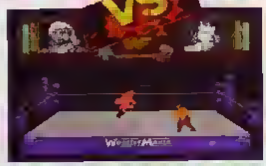
Приставка: SUPER NINTENDO™
Производство: BPS

Этот Тетрис (в США получивший название Тетрис-2) вносит новую струю, так как в нем немного изменен принцип. Фигурки все также падают, но имеют различные формы. На этот раз нужно чтобы исчезали не ряды, а цветные блоки. Когда вы соединяете три блока одного цвета, они исчезают. Цель — очистить экран, особенно — от блестящих блоков. Когда два блока одного цвета соприкасаются с блестящим блоком, он исчезает вместе с ними и заодно убирает все блоки этого цвета с экрана. Удобно! Режим «puzzle» (головоломка) тоже подбросит вам трудности, иногда большие. Но игра, как ни странно, скорее средненькая. Если долго играешь — надоедает. Чувствуется, что BPS любым способом хочет найти нечто новое, основанное на идее Тетриса, но пока не слишком удачно.

greatdragon.ru

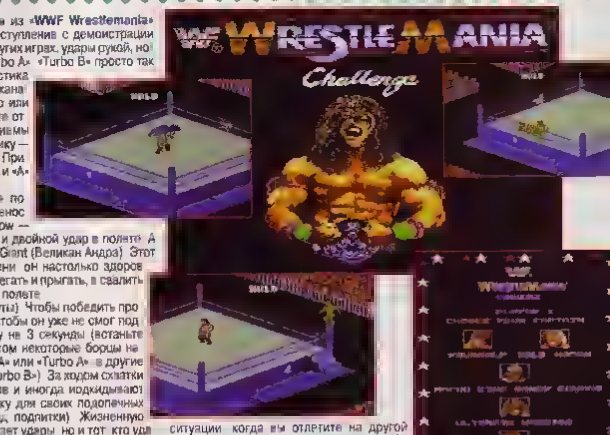
РИНГ





«WWF Wrestlemania», «WWF King of the Ring» и «WWF Wrestlemania Challenge»: все на одного, и каждый за себя

Ринг сотрясает размеренная поступь борцов тяжеловесов. Сразу три команды изъявили желание вступить в спор за звание чемпионов. Сюжет этих игр напоминает «Street Fighter» и «Mortal Kombat» реализация — «Double Dragon» и «Battletoads». Вам нужно побить всех противников, но во время поединков борцы двигаются не в двух (вправо-влево), а в четырех направлениях. Такая реализация не очень удобна для стрельбы энергией и прыжков, зато самая обычная борьба (без дополнительных суперспособностей) превращается в довольно интересное испытание силы, ловкости и сообразительности. К сожалению, как это случается и в реальной жизни, каждая команда настаивала на проведении поединков по своим собственным правилам и отказалась от аналогичных предложений соперников. Предвидя что бесплодные попытки достичь компромисса грозят вызвать грандиозную кучу-малу прямо в кабинете редактора (чай стол и так уже пострадал от моих настоятельных просьб во время выпуска «Видео Асс» Dendy №13), я ограничил состязания показательными выступлениями каждой команды в отдельности. А поскольку в этих игр ах встречаются одни и те же борцы, оравнить показательные выступления будет несложно.



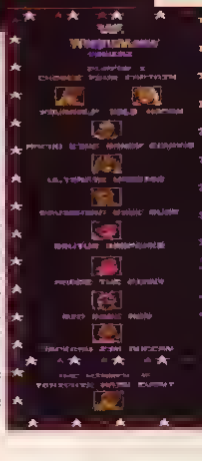
Первой из своего угла выходит команда из «WWF Wrestlemania» (фирма «Acclaim»). Борцы начинают выступление с демонстрации простых приемов, встречающихся и в других играх: удары рукой, ногой и даже головой (кнопки «A» «B» «Turbo A» «Turbo B» просто так или с одновременным нажатием джойстика вниз или вверх); бег с отбрасыванием от канатов («A» или «Turbo A» + джойстик вправо или влево); боец бегает, налетая на канаты, и те от брасывают его назад); напоминающие приемы Зангиева броски (стоя вплотную к противнику — «A» или «Turbo A» + или «B» или «Turbo B»). Приятно сделаны удары в полете (разбежаться и «A» или «Turbo A»).

Выступления завершают показательные по единки. Ted Diblase демонстрирует молниенос ную серию ударов рукой. Bam Bam Bigelow — сальто (разбежаться и «B» или «Turbo B») и двойной удар в полете. А вот и гордость всей команды — Andre the Giant (Великан Андре). Этот детина вполне соответствует своему имени: он настолько здоров (рост 2 м 24 см, вес 236 кг), что не может бегать и прыгать, а сваливать его с ног не всегда удается даже ударом в полете.

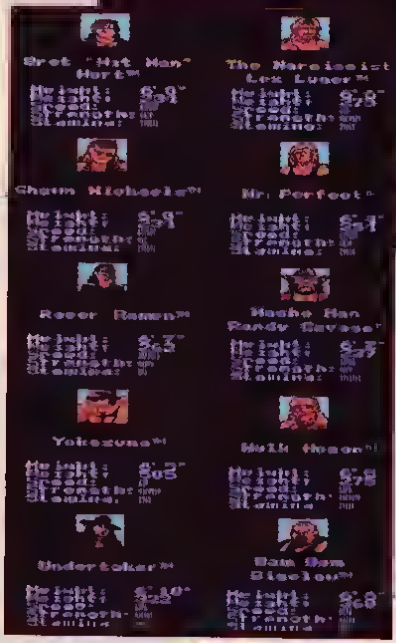
Каждая схватка длится один раунд (3 минуты). Чтобы победить противника, нужно либо так его отдубасить, чтобы он уже не смог подняться на ноги, либо прижать его к полу не 3 секунды (встаньте вплотную к лежащему противнику при этом некоторые борцы не прыгают по команде вниз или вверх + «A» или «Turbo A» в другие — по команде вниз или вверх + «B» или «Turbo B»). За ходом схватки неармо следят менеджеры обоих борцов и иногда подкидывают вдоль дальнего края ринга энергопотитку для своих подопечных (каждому борцу подходит лишь свой вид подпитки). Жизненную энергию теряет не только тот, кто пропускает удары, но и тот, кто удары наносит: в вот если ничего не делать (просто лежать, нажимая джойстик вверх стоять или бегать), запас энергии растет. Правда лежать все же не стоит.

Вот довольно простой способ стать чемпионом. Если нажать «A» или «Turbo A» + «B» или «Turbo B» ваш герой провадет контрудар рукой назад. Серия таких контрударов дает прекрасный эффект — противник не отлетает на другой конец ринга и падает прямо там, где стоял. То есть можно довольно легко выигрывать раунд за раундом, стоя на одном месте. Вот только как убедить противника не мешать, пока вы разворачиваетесь к нему спиной? Первых четырех борцов можно просто игнорировать. Встаньте у дальнего края ринга (поближе к энергопотитке) развернитесь, подождите, и противник сам придет под ваши кулаки. Но для борцов Andre the Giant и Hulk Hogan нужна совсем другая тактика. Можно конечно сбить противника с ног и, пока он встает, быстро подойти и изготовиться для контратаки. Но если соперник поднимается с пола спиной к вам, еще неизвестно кто кого контратакует. Больше старайтесь попасться на его атаку. То есть надо дождаться такой ситуации, когда вы отдетите на другой край ринга в противник изобразит, чтобы продолжить свою атаку. В этом случае ваш боец, как правило, встает спиной к неприятелю, и появляется шанс провести контратаку. И что самое главное: после очередной успешной контратаки противник будет вставать опять лицом к вам. А чтобы не попасться на бросок, между борцами нужно выдерживать крохотную дистанцию.

Играть можно одному или компанией от двух до шести человек. В игре есть два режима. «STANDARD» — один поединок между любыми борцами. «TOURNAMENT» — для одного игрока это пять поединков с компьютерными противниками для компании игроков — до 15 поединков друг с другом и компьютером.



greatdragon.ru



Следующая игра «WWF King of the Ring» (фирма «Acclaim») Новая команда — новые правила. Во-первых, длительность поединка не ограничена. Во-вторых, бороться можно не только на ринге, но и за его пределами (правда, если спортсмен покинет ринг более, чем на 9 секунд, его дисквалифицируют). В-третьих, биться можно не только один на один, но и парой на пару (двое на ринге, двое в резерве, смена борца — кнопка «Select», проигрыш одного борца из пары означает поражение обоих). В этой игре уже не один, а два вида чемпионата. Один — за титул короля ринга (по названию игры, нужно выиграть три поединка), второй — за титул «WWF CHAMPION» (девять поединков).

Борцы начинают демонстрировать приемы ведения боя. Ну, удары руками («А» или «Turbo A») и ногами («B» или «Turbo B»), бег с отбрасыванием от канатов (джойстик вправо или влево + «А» или «Turbo A») и удары ногами в полете (разбежаться и «B» или «Turbo B») мы уже видели. С бросками уже интересней: захват происходит автоматически, как только спортсмены окажутся на нужной дистанции, тут и пробуйте или сбелить противника на пол («B» или «Turbo B») или перебросить его через себя («А» или «Turbo A» + джойстик влево или вправо), а можно и разорвать захват («А» или «Turbo A»). Эта команда не признает благородного правила «лежачего не бьют». Если противник упал на ней можно кататься (подойти вплотную и «А» или «Turbo A» либо разбежаться и напрыгнуть) пинать ногами, но эффектней всего залезть (при помощи джойстика) на столбик в углу ринга и спрыгнуть («А» или «Turbo A»). Такой прыжок можно делать даже когда противник не лежит на полу, но тогда результат не такой впечатляющий (просто, как после удара в полете).

Чтобы победить, нужно либо прижать соперника к полу ринга (подойти вплотную к лежащему противнику и нажать джойстик в его сторону + «А» или «Turbo A»), либо добиться его дисквалификации за слишком долгое отсутствие на ринге (только аккуратно, а то вас самих постигнет та же участь).

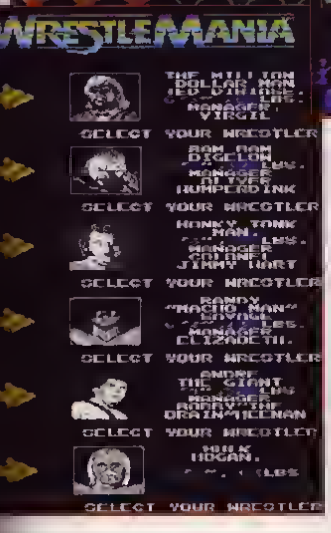
Здесь очень гибкая система учета пожеланий игрока. Во-первых, можно выбрать уровень сложности (EASY — простой, вы шпыняете противников как подушки; MEDIUM, HARD — сложный, противники шпыняют вас). Кроме этого, у каждого из десяти борцов свой уникальный набор физических данных (рост, вес, быстрота, сила и выносливость), а можно создать и собственного борца. Однако, несмотря на это разнообразие, больших

Bigelow нет двойного удара в полете, а громадный Yokozuna (вес 229 кг, рост 1 м 96 см) носится по рингу не хуже остальных членов команды.

Выиграть любой поединок довольно просто — все время бегайте и наносите удары в полете. Если противник прижал вас к канатам, выберитесь за пределы ринга, подождите, чтобы он последовал за вами, после чего возвращайтесь на ринг и бегайте снова. Удар в полете валит на пол любого противника. Сначала он будет быстро подниматься на ноги, но по мере убывания жизненной энергии (а энергия здесь не восстанавливается), станет отдыхать на полу все дольше и дольше.

В состязаниях могут принимать участие один или два игрока. Причем, игроки могут выступить как один против другого, так и вместе против пары компьютерных борцов.

greatdragon.ru



А вот и третья команда. Вид у борцов не очень внушительный, зато есть простор для маневров на ринге. Правила игры **«WWF Wrestlemania Challenge»** (фирма «LJN») полностью запрещают бег с отбрасыванием от канатов, а йоги используются лишь для ударов в полете («A» или «Turbo A» + «B» или «Turbo B»). Зато можно активизировать находящегося в резерве товарища по команде (по команде «B» или «Turbo B» + «Select» он отправляется колотить находящегося в резерве соперника, а если нажать «A» + «B» + «Select» он влезет на столбик и вступит в борьбу на ринге). Через шесть секунд резервный боец принудительно возвращается на свое место, но на помощь его можно звать снова и снова.

Здесь вы найдете целых три вида состязаний (правда, за один и тот же титул «THE WINNER OF TONIGHT'S MAIN EVENT») серия из семи поединков по формуле «один на один» можно биться пара на пару, как в «King of the Ring», а состязание на выживание (по три борца с каждой стороны проигравший спортсмен выбывает из дальнейших состязаний, а остальные продолжают борьбу) особенно понравится тем, кто любит планировать действия целой команды спортсменов («Select» — смена борца).

Борцы приступают к показательным поединкам. «A» или «Turbo A» — удар кулаком, «B» или «Turbo B» — бросок (а если атаковать сзади, некоторые бойцы применяют удушение). Hacksaw Jim Duggan демонстрирует удар в полете. Он приседает на мгновение замирает, после чего устремляется прямо на противника. Правда, если противник уверяется, полет рискует закончиться аварией, и спортсмен растянется на полу. Во время поединка с этим борцом рекомендую маневрировать около углового столбика. Как только Джим присядет, влезайте на столбик (джойстик в нужную сторону + «A» или «Turbo A» + «B» или «Turbo B» — прыжок на ринг — «A» или «Turbo A» за пределы ринга — «B» или «Turbo B») и спрыгивайте на беспомощного противника. Особенно хочется отметить оригинальность борца Big Boss Man (видимо, еще один агент нашего Big Boss'а — прим. ред.). Для удара в полете он

пользуется не руками или ногами, а толстым животом. А вот и Ultimate Warrior, которым по праву гордится вся команда. Он любит разнообразить свою тактику — иногда атакует прыжком со столбика, а может и просто вышвырнуть противника за канаты, чтобы потом валять его там вплоть до дисквалификации.

Борцы этой команды отличаются большой сообразительностью. Если вы атакуете в полете, противник может присесть и увернуться, а стоит полезть на столбик в углу ринга, как он уберет в самый дальний угол. Так что для победы над любым борцом нужно научиться уверенно проводить броски, а когда противник упадет, не повредит ли нем появляться (подойти вплотную и «A» или «Turbo A»). Перед тем, как прижать борца к полу ринга (подойти вплотную и «B» или «Turbo B») рекомендую оценить его жизненную энергию. Большинство спортсменов можно брать голыми руками после серии из восьми бросков (это относится и к Великану Андре, несмотря на впечатляющие габариты, из-за которых он не может выполнять удары в полете), а вот борцов Hulk Hogan и Ultimate Warrior нужно бросать раз 12. Ни в одной из других команд Hulk Hogan не отличается подобной живучестью, вот как много значит влияние коллектива.

Эти состязания рассчитаны на одного или двух игроков, которые могут биться либо друг против друга, либо вместе за общее звание команды — чемпиона.

Вот и все. Ринг опустел, и трибуны отшумели. Спортсмены старались изо всех сил в надежде, что каждая из игр найдет своих поклонников. Лично мне понравились все, но сомневаюсь, что ваши родители согласятся купить три похожих картриджа. Тем же, кто решит выбрать себе одну игру, рекомендую внимательно сравнить не только описание возможностей, но и эпизоды выступления борцов каждой команды.

G. Dragon

greatdragon.ru

Предлагаю приплюсовывать набранные в играх очки к школьным оценкам – так я запросто стану круглым отличником.

ЛУЧШАЯ ИГРА НА СВЕТЕ – ЭТО МОРТАЛ КОМБАТ
И ЛУЧШЕЕ В ЭТОЙ ИГРЕ НА СВЕТЕ – ЧТО УБИВАЮТ НЕ ТЕБЯ.

Не удивляйтесь, что у меня такой корявый почерк – это писал мой дедушка.

Пароли являются надежнейшей валютой при расчетах между геймерами – ты мне нужный пароль, а я тебе картридж на день.

Был у меня картридж
"Чип и Дейл 2".
Но друг его взял на день,
а потерял навсегда.
Теперь я – один,
и "Чип и Дейл 2",
наверное, один.

Девчонки – страшные люди! Уже год, как у меня приставка, сестра ни разу не играла, а тут засела! И теперь, только ей дам подзатыльник, чтобы отвалила, тут же бежит ябедничать маме!

greatdragon ru

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

Bad Dudes
В этой игре, чтобы взять что нибудь, надо присесть рядом с этим «что-нибудь» и нажить на удар

Вадим Сухинов
г Мурманск

Battletoads Double Dragon
Если вы уже забили толстяка но у вас еще осталась граната, бросьте ее в дверь— вам дадут очки как если бы толстяк был еще там

Sonic ежик
г Москва

Battletoads Double Dragon
Если вы при выборе бойца нажмете вверх «Start» «A» и «B» одновременно то начнете игру сразу с пятью жизнями Сразу прием может не получиться поэтому задержите кнопки нажатыми несколько секунд Если заиграла музыка, значит получилось

Fighter г Рязань

B-Wings
На этапе с мордами пускающими дым, не попадитесь в кольца дыма первой морды Это смерть Зато кольца дыма второй морды выведут вас на призовой этап где вы возьме те жизни очки и в несколько раз увеличите мощность своего оружия

Виталий Симоненко
г Комсомольск-на Амуре

Dead Fox (Mortal Arms)
В дополнение к опубликованным ранее (№15_Егор Яшин, Москва) называю еще один пароль к этой игре $66958

Максим Маскаль
г Абаза респ Хакассия

Dick Tracy
Пароль на 5 этап 007 215-047
Константин Казьмин г Самара
Пароли этапов 2-4 — в №19
(ред.)

Flintstones
Наврав из звездочек слова YABBA DABBA DOO вы получите жизнь

Little Samson
г Клин
Московская обл

Castlevania
На пятом уровне есть место, где можно до предела увеличить запас сердец Поднявшись по лестнице, рядом с которой в стене спрятана еда, восстанавливающая энергию вы попадете на следующий этаж где вам навстречу выедет голова Горгоны Перепрыгните ее, подпрыгнув на месте и сбив свечу Выпадет большое сердце Хватайте его и скорее назад, вниз по лестнице Так можно поступать, пока не доведете запас сердец до предель (до 99)

Михаил Фетеев г Тверь

Contra Force (Super Contra 6)
Вот как можно набрать сколько угодно очков На первом уровне подойдите вплотную к стенке перед прессами и стреляйте пока не надоест Очки будут расти

Contra Man
г Пермь

Green Beret
От собак атакующих вас в конце третьего этапа при игре вдвоем очень просто отбиться Достаточно вам с напарником «залечь» головами в разные стороны и обоим непрерывно ударять ножами Собаки сами будут напарываться на ножи

Алексей Демин
г Сыктывкар

Double Dribble
Чтобы увидеть бросок крупным планом, войдите в двух очковую зону, немного постойте и только потом бросайте

Aladdin г Элиста

Dracula
Во втором уровне вы встретитесь с женщиной — призраком Ее не надо убивать Подождите немного и вскоре она исчезнет Та же ситуация и на третьем уровне, только здесь их уже две

Вова и Сережа Кувшевы
г Москва

Jurassic Pork
На втором стадии, на реке, можно увеличить количество своих жизней, если собрать все яйца и, при этом, не потерять ни одной жизни Когда вы доплывете до конца реки вам предложат одну жизнь. Ну, а если вы все таки потеряете хоть одну жизнь, то останетесь «с носом» Но вы еще можете заработать лишнюю жизнь так как после этой реки будет другая, которая приводит к самому T- Rex'у

Dr Grant
г Пенза

Viper
Добавление жизней джойстик вверх и «Start»

Владимир Ильин
г Ржев Тверская обл

Macros (Bobatec)
Трансформации космического корабля
джойстик назад + кнопка «A» — робот,
джойстик вверх + кнопка «A» — полуробот — полусамолет,
джойстик вперед + кнопка «A» — самолет

Андрей Нечаев
г Оренбург

Nigel Mansell's World Championship

УРОВЕНЬ	КОД	ОЧКИ
2	BT BTTF KG Y4	10
3	CTHBVKF KPM YY	20
4	CTWDVYF TTS ZR	30
5	DLHDWFFKYTW ZK	36
6	FBHHWYFT2T1 YC	46
7	F8WKX FV Y6 Y6	56
8	GB2QX PZ Y9 Y0	62
9	H8QX2PZKJF TT	72
10	JV8SFKP7P3L YM	82
11	KL8WF2QGT3R YF	92
12	KMMYGFQG27X YY	102
13	KMWZ0PVG3G0 Y2	108
14	L8WTH6VQ7G5 YW	118
15	NNH1JPZQ7Q6TTP	121
16	PDH4J6Z0BKBTYH	131

Михаил Степашкин
с Ижевское, Спасский р-н, Рязанская обл

Gun Smoke
В первом уровне когда на вас нападают бандиты если успеть подобрать горящий динамит, можно получить дополнительные очки

Aladdin г Элиста

The Hunt For Red October
На стадии «Саботаж» вам предстоит разминировать «Красный Октябрь» Для этого найдите мигающую мину и подойдя к ней (как можно быстрей — время у вас ограничено) и встав прямо против нее нажмите джойстик вверх Появится белый прямоугольник с красной полоской внутри Когда полоска исчезнет, значит мина разряжена. Теперь срочно бегите к другой мине

Dr Grant г Пенза

Monster Truck Bally
Если вы хотите прервать свой заезд, нажмите «Select» и держите несколько секунд

Сергей Перьков
г Москва

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

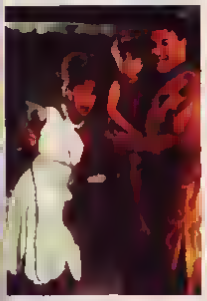
8 бит

Soccer Fight (Heroes Soccer)
Чтобы сделать супердар нажмите одновременно кнопки «A», «B» и джойстик вверх

Руслан Вельков
г.Люберцы
Московская обл

Soccer Fight 2
Самый простой способ отобрать мяч — отшлепать того, кто им владеет

Роман Наконечный
г Невельск,
Сахалинская обл



Flintstones 2. The Surprise of Dinosour Peak
Супер удар Фреда, наешьтесь дабургеров и нажмите «B» Фред поднимет дубинку Резко отпустите кнопку, и он устроит мини землетрясение
На третьем этапе (в пещере) есть место, где можно набрать жизни. Когда вы дойдете до прохода, который прикрыт истырми камнями, разбейте их нижних. Вскарабкайтесь наверх и встаньте на верхний камень. Выберите Барни, зажмите на канат, поднимитесь и пройдите вправо. После начнется настоящий звездец

Медведь
г Москва

Dragon Fighter
Перед началом игры нажмите «A», «B» и «Start» одновременно, и вы прослушаете все музыкальное сопровождение

Александр Малинин
г Новосибирск

Robocop 3
Когда вы набрали три греческие буквы и у вас появилось дополнительное летающее и всюду сопровождающее вас оружие, вы сами с его помощью получаете возможность прыгать вверх. Для этого нажмите джойстик вниз и, не отпуская, кнопку «A» Ваше дополнительное оружие трансформируется в нечто вроде самолета с реактивным двигателем. Затем, не отпуская кнопки «A», отпустите крестик джойстика, и вы взлетите

Максим Красноперов
г Москва

Ice Climber
Чтобы сделать прыжок более высоким, нужно нажать одновременно джойстик вверх и кнопку «A»

Pimple г Москва

Jungle Book
Этот прием позволяет вместо пяти жизней получить шесть. Как только вы включили игру и появилась картинка с обезьянами, висящими на лианах, нажмите «Select», и вы увидите, как выбежит Маугли и начнет толкать за экран текст. Вместо этого текста появится другой, где в верхней строчке написано NORMAL. Джойстиком сделайте так, чтобы вместо NORMAL появилась PRACTICE, и нажмите «Start»

Максим Курыла
г Москва

Snake 2 (Snakes Rattle'n'Roll)
При игре вашем «полезнее» есть шарики того же цвета что и ваша змейка. Тогда в конце уровня вы получите больше очков да и хвост будет расти быстрее

Максим Петров
г Химки
Московская обл

Kid Kool
Если вы прыгните сверху под прямым углом на палку с круглым наконечником, то добудете из нее 9 жизней

Сергей Пушкин
г Саранск

Yoshi's Cookie
Чтобы выставить супер уровень и менять этапы, нужно в режиме OPTIONS поставить максимальную скорость, а затем убрать музыку (OFF). Теперь нажав два раза и удерживая джойстик вверх, кнопкой «Select» можно переключать этапы.

Dr Arcsos
г Северск 17
Томская обл

Lode Runner
В режиме выбора игроков нажмите два раза «Select», затем «Start», и вы сможете строить собственные этапы

Армэ Жанжеров
г Сочи

School Fight
Почти все, кого я знаю, не могут пройти последний четвертый, этап, где надо заходить в разные двери. Вот что нужно делать. Перебив всех на улице, зайдите в правую дверь, затем в левую еще раз в левую, затем в среднюю и наконец в правую. Вы окажетесь у босса — мужика с пистолетом. Его пули убьет вас мгновенно, потому бейте его сходу ударом в прыжке (кнопки A, B одновременно).

Kid Hawk
г Хабаровск

Terminator 2
Если появится надпись GAME OVER, нажмите и держите кнопку «Select» — вы получите CONTINUE

Вячеслав Чаплыгин
ст Кавказская
Краснодарский край

Fancy Billiard
Если прицеливаясь для удара по шару, вы достигнете верхней точки шара и продолжите жать дальше, то вид удара изменится на MASSE. MASSE 3 позволит вам подбросить шар в воздух

Сергей Требунских г Чита

Formation Z
Если задержать на паузе секунд кнопку «B», ваш робот выстрелит мощной ракетой

Вадим Савицкий
г Сыктывкар

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Big Nose
Чтобы быстро пройти уровень 1-2 нужно залезть на первое дерево и с самой длинной ветки прыгнуть на начало уровня и тогда вы его пройдете без проблем

Денис Мерков
г. Одинцово Московская обл.

Biroer
Главный код 4660. С его помощью вам нужно будет пройти всего лишь один этап —LAST AREA

Денис Пинкратов
г. Ступино
Московская обл.

Captain America
Если капитан и дуэлист встретились, то дуэлист сможет доставать на островках призы. Для этого выберите капитана и станьте на островок теперь выберите дуэлиста — приз у него!

Wise Dragon & Alien
г. Рязань

Castlevania 2
Пароли
Дворец, где находится кость Дракулы
SVOU IH25 OLWW V7CE
Дворец, где находится сердце Дракулы
RQN5 HQ34 JK7V Y6BT
Дворец, где находится глаз Дракулы
UKLT FEZ2 TIXL RWAV
Дворец, где находится ноготь Дракулы
TQNJ HS14 ZK7V 66J1
Дворец Вени (Castlevania)
ZGLL FOZ2 XE1X YWI3

Константин Руммель
г. Пермь

Contra Fighter (G.I.Goe)
Пароли для игры на промышленном уровне сложности
1 ZND39N5XF,
2 PXHNXXGZD,
3 JVNRVVD87,
4 5XHSNXGZ0,
5 55N399XGG
6 DV0R90X87

Арий Жанжаров
г. Сочи

Duck Tales
В финальной схватке с Дракулой есть возможность один раз пополнить запас жизней. Чтобы это сделать нажмите «Select»

Gamer г. Волгоград

Crisis Force
Если вы собрали пять одинаковых значков то в режиме для одного игрока вы получите большой истребитель а в режиме для двух игроков приблизитесь к партнеру и сольетесь с ним в такой же большой истребитель

Руслан Волков
Денис Конодо
Андрей Востроknотов
г. Санкт Петербург

Heavy Barrel
Можно сделать бесконечные жизни если при заставке на втором джойстике зажать четыре кнопки и затем нажать на «Start»

Максим Маскаль
г. Абаза респ. Хакассия

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Dunk Heroes
Пароли BF7AC2 5C5C28, 602033, 703203 BF7E02

Арсений Карташов
г. Курск

Silk Worm
Когда на экране покажется эскадрилья из четырех воздушных машин, стреляйте по второму вертолету. Так вы сможете выбить два алмаза вместо одного

Любишев MAX
г. Улан-Удэ

Fire Bird
Как входить в двери находящиеся в самом низу экрана? Сядьте (джойстик вниз) на неразбитый кирпич, нажмите на несколько секунд «Турбо-А» и потом отпустите и кирпич будет проломлен!

Мистер Х а/я 92574

G.I.Goe
Пароли
Сложность EASY
1 нет 2 BRBJGVD87,
3 936995XGB,
4 9ZD33N5X9,
5 X8PNNXGZ8,
6 X36995XGG
Сложность NORMAL
1 ZND39N5XF
2 DND3QN5XF,
3 NXPNNXGZ8
4 N56995XGG,
5 956995XGG,
6 5ND33N5XF
Сложность HARD
1 3R69N5XGG,
2 BHBJGVD8C,
3 9R6995XGG
4 9GD33N5XF,
5 XDPNNXGZD
6 DHBJVD8C

Евгений Ломтев
г. Новосибирск

Golden Axe 4
Если вы взяли летающую фею разбив столб, то нажатием джойстика вниз и «B» можно менять оружие, а вверх и «B» — пополнять энергию

Роман Белавенцев
г. Кольчугино
Владимирская обл.

Golden Ninja
Нажатие одновременно «Start» «Select» и джойстик вверх прибавляет жизни

Константин Буханов
г. Воронеж

Iron Tank
Пароль 7061923 выводит на последний, десятый, уровень

Юрий Никитин г. Калуга

James Bond
Пароли на уровни
6 136547
7 873014
8 687012

Дмитрий Алешечкин
г. Ульяновск

Gun Smoke
Чтобы в начале игры получить все виды оружия и лошадь нажмите A и B (Турбо) джойстик вверх и «Start».

Максим Хмельницкий
г. Брянск

Lethal Weapon
Чтобы взорвать мину и остаться живым нужно ударить по ней так, чтобы не попасть по красной точке

Сергей Соколов г. Москва

Mechanized Attack 2
Во время игры можно прибавлять боеприпасы и жизни (джойстик вперед, «Start» и «B» одновременно)
Как менять уровни? На заставке нажмите джойстик вниз и кнопку «B». Сколько раз нажмете такой уровень и будет

г. Москва

Ninja Crusaders
Если брать подряд оружие одинакового вида то за каждое вам будет прибавляться по жизни

Константин Ситников
г. Москва

greatdragon.ru

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Jungle Book
Как найти последний алмаз во втором уровне Из лифте едем наверх, выходим и идем влево Спрыгиваем и оказываемся у другого лифта На лифт не садимся и снова идем влево Прыжок вниз — и вы окажетесь на ветке, где лежит жизнь и алмаз

Contra-Man
г Пермь

Mighty Final Fight
В BONUS STAGE пропустите две бочки, и вы получите CONTINUE

Сергей Черепанов
г Нижний Тагил

Lemmings
В «Видео Асс» Dendy №13 вы опубликовали пароли на третий уровень сложности, а я хочу дать пароли к уровню сложности «FUN»
2 TURNVD,
3 GFDQRT,
4 DFGTYQ,
5 QQNBGT
6 YRBNCP,
7 DGBFHY,
8 CVRQKJ,
9 JSQRBS,
10 FKJTYQ,
11 XVSPDX,
12 XXXGDS,
13 HXWQPX,
14 KXWXLW,
15 KSQZHQ,
16 VNWSQW,
17 FQTYMS,
18 GZSFGM,
19 YZKBLD
Ну, а дальше я не дошел

Алексей Маткин
г Курган

Super Mario Bros. 1
Вот прием, позволяющий «маленькому» Марио (не супер) стрелять огненным цветком При встрече с драконом на одном из уровней (1-4 2-4 и т п) вы должны быть Супер Марио Не конфликтуя с драконом, перепрыгните через него и подойдите к клочику, который убирает мост Теперь хотя дракон подойдет к вам близко, исхитритесь прыгнуть одновременно на ключик и на дракона Если у вас получилось, то теперь на последующих уровнях ваш «обычный» Марио будет вооружен как «Супер»

Алексей Карпов
г Кызыл республика Тува

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Ninja Turtles 3
После каждого этапа можно сгонять (на следующий этап) 9 жизней Для этого нажмите одновременно джойстик вверх «Start» «A» и «B» Этот трюк получается только на однонгровках

Александр Шабанов
г Коломна

Strider
Пароли
2 BCJB BBNB NBAB
3 HLDJ DIGH GHGH
4 HLEJ DIGH GHHH
5 INHK GJHI HILI
6 JPIL HKIB IBMJ
7 BJAP PEAN ANOB,
8 DMCC BGCP CPOD

Сергей Чузаев
Сергей Шиндарев
Александр Белкин
г Ногинск Московская обл

Сколько этапов в играх?
B Wings — 30
Captain Skyhawk — 8,
Contra Fighter — 6,
Duck Tales 2 — 7
Fire Fighter — 32
Gun Nac — 8. Gun Smoke — 6,
Legion World 3 — 7
Master Fighter 2 — 8 побед (4 противника).
Ninja Turtles — 6,
Street Blaster — 40 побед (20 противников)
Wings (Legendary Wings, Bird Man) — 5,
The Young Indiana Jones — 3

Арий Жанжаров г Сочи

Ninja Turtles 3

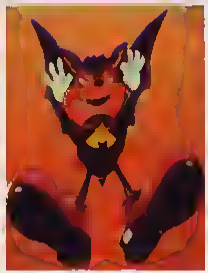
Способы борьбы с ниндзя
1 Фиолетовые ниндзя (встречаются во всех этапах кроме седьмого и восьмого)
Как самых слабых можно сбить любыми ударами, но лучше всего кидать их через себя (подойти вплотную и нажать джойстик вниз и «Турбо-B»). В этом случае есть возможность придавить тех, кто нападает на вас сзади
2 Желтые ниндзя кидающиеся песком (встречаются только на первом этапе)
Старайтесь убивать их сразу простыми ударами («Турбо-B») вначале, если они уже начали кидаться песком, прекратится применять супердары
3 Красные ниндзя кидающие сюрикены (встречаются в первом втором четвертом, пятом и седьмом этапах)
Если этаж идет с одной стороны можно обойтись без супердаров отбивая сюрикены и нанося удары нажатием «Турбо-B» После удара отходите вверх или вниз, затем возвращайтесь и снова наносите удар При атаке с разных сторон используйте супер удары.
4 Белые ниндзя с мечами (встречаются во втором в третьем, шестом и седьмом этапах)
Здесь главное — быстрота. Подходите наносите удар (кнопка «B») отскакивайте и снова наносите удар
5 Ниндзя в красной одежде, бросающие копья (встречаются на третьем четвертом пятом седьмом и восьмом этапах)
Их лучше всего бить ударами в прыжке но когда они выпускают копья их рук можно бить и простыми ударами
6 Ниндзя в голубой одежде кидающие ножи (встречаются во всех уровнях кроме первого шестого и восьмого)
Их нельзя бить ударами в прыжке, так как тут же напоритесь на нож Используйте простые удары или супердары, подходя к ниндзя или сверху, или снизу
7 Коричневые ниндзя бросающие бумеранги (встречаются в третьем четвертом седьмом и восьмом этапах)
Смело идите прямо на них и когда кто нибудь бросит бумеранг, убейте его, нажав «Турбо-B» после чего подходите к ниндзя и бросьте его Только не забывайте, что не отбитый бумеранг может вернуться
8 Серые ниндзя с плетками (встречаются в третьем, четвертом и восьмом этапах).
Этих ниндзя старайтесь кидать стоя выше или ниже них чтобы они не достали вас плетками

Гамзат Шахбанов
г Москва

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™



Aero the Acro-Bat
Выбор уровня
1. На экране START/OPTIONS нажмите С А вправо влево С А вправо, влево. Вы услышите звук.
2. Поставьте игру на паузу и нажмите вверх, С, вниз, В, влево А вправо В.
Бесконечное число звезд и неуязвимость в меню выбора уровней нажмите влево, вправо А, В С влево вправо-вверх вниз влево, вправо. Аэро сможет летать, если бросить звезду и одновременно нажать вверх.

Кирилл Охотин
г Москва

After Burner 2
Нажав в главном меню одновременно «Start», «A» «B» и «C» вы получите возможность выбирать этапы.

Алексей Мущко
г Москва

Aladdin
Чтобы на бонус-уровне получить именно тот приз, который вам приглянулся, поступите так. Когда в пасти джинна будет не нужный вам приз нажмите паузу, затем отпустите и снова нажмите. Если же приз нужный, нажмите кнопку, а лишь потом отпустите паузу — и приз ваш!

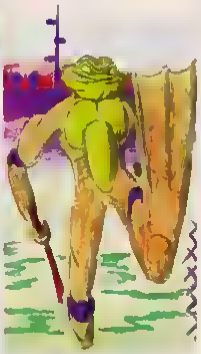
Евгений Шматов
г Краснодар

Darius 2
Чтобы стать неуязвимым нажмите А, В А, С В С С, В С, А В А. Появится надпись «NO HIT» и больше проблем у вас не будет.

Игорь Рыбаков
г Комсомольск-на-Амуре

Cyberball
Чтобы посмотреть классификацию игроков наберите комбинацию ABC ABC ABC ABC. Появится сообщение «PLAY DATA» теперь нажмите «Start» и получите классификацию.

Гиви Рухадзе
г Кутаиси
Грузия



Battletoads
В первом этапе после первых двух стражников пойдите вверх до стены и у нее нажмите дважды (на второй раз — держите) джойстик вперед. Вы увидите белое сияние из маленьких кружочков. Не отпуская кнопки, прыгните в это сияние — и вы на третьем этапе.

Александр и Иван Клютко
г Зеленоград
Московская обл

Double Dragon 5
Если вы наберете комбинацию «С вправо, А, В А, В, влево» то у вас появятся два дополнительных игрока.

Просто Сергей
г Москве

Holyfield Boxing
В строчке NAME наберите THE BEAST и больше ничего не меняя, зайдите в игру. Вы получите боксера с полной энергией выносливостью скоростью и защищенностью.

Спартак
г Москва

Shinobi 3
В самом начале уровня 6-2 за последней колонной спрятан магия. Когда вы дойдете до самой последней двери (над ней висит череп), не спешите в нее входить — дальше на полу будут пики. Лучше залезьте по колонне до потолка и проползите над пиками — там будет потайная дверь.

Михаил Пересунько
с Фаустово
Московская обл

Ecco The Dolphin 2
Коды
2 OVYKBYEB
3 MUFLOQYA
4 CVHITGYA
5 SRPFUXCB
6 WDNLIQCB
7 AUCFRGZA
8 SPGVJWEB
9 AQWOEEXA
10 KJPOPRCB
11 YODLBAXA
12 OCNTOVFB
13 SXSLZGAB
14 AWNSNABB
15 ICDZOAHB
16 AYCDCTAB
17 CNZOECTE
18 OXLTEOGA
19 OIRPEODG
20 EIDCKSIE
21 IACQEMPE
23 EUTNTKKE
24 YGRMJZIE
25 GVGWKWJE
26 YPZWTSDA
27 IRWDGNTA
28 OXTPFFDA
29 WCMUUYEA
30 OTVVNWKA

Михаил Привезенцев
Константин Данилов
г Москва

FIFA International Soccer
Беги своих — чужие испугаются!
Пройти эту игру в режиме TOURNAMENT можно, постоянно проигрывая! Для этого выберите любую команду (не все ли равно, какой проигрывать?) и войдите в этот режим. Как только игра началась, нажмите «Start» выберите режим CONTROL SETUP и поменяйте команду на другую. Войдите в игру и займитесь забиванием голов в свои ворота. За считанные секунды до конца матча обратно поменяйте команду на ранее выбранную. Теперь все голы будут считаться забитыми компьютеру!

Angel Games
г Люберцы
Московская обл

Golden Axe 3
Переключение стадий. Перед выбором игрока нажмите А А, А А, «Start». В В В В В В. Этот трюк требует быстроты и четкости.

Просто Сергей
г Москва

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ 👍 NO PROBLEMS

MegaDrive™

Eternal Champions
Коронный удар любого бойца — нажать A, B, C одновременно. Кроме того, у некоторых бойцов еще один коронный удар — нажать X,Y,Z одновременно.

Владимир Гусев
г Москва

Sonic 2
Чтобы попасть в SPECIAL STAGE нужно дотронуться до звездочки и если вокруг нее будет расширяться красный круг, прыгнуть в него.

Serboy
г Москва

Jungle Book
DEBUG MENU
Начав игру с первой стадии (Jungle By Day), сразу бегите налево до ближайшей пропасти. Падайте в нее, но перед самой смертью нажмите «Start» и затем комбинацию B, A вниз, C, вправо, A, B, влево, A вправо, вниз, B, A, влево, влево, C, вверх вправо, влево (запоминается легче как BAD CRAB LARD BALL CURL). При правильном наборе появится голубой экран с надписью «DEBUG MENU», в котором можно сделать кучу полезных вещей. Например, хотьбу по воде («Solid Floor»), бонус-уровень в каждом этапе («Force Bonus Level») и прочее (8 позиций).
ФИНАЛЬНЫЕ КАРТИНКИ
Сразу после начала игры нажмите «Start» и введите комбинацию B, A, вниз, C, A вправо, влево, A, вправо вниз — и финальные картинки перед вами.

Lord Hentai_ред

Ghouls'n Ghosts
Как только на экране появится название игры, нажмите четыре раза кнопку «A», затем вверх, вниз и вправо. Должен раздаться звуковой сигнал. Если теперь нажать «B» и «Start», вы станете неуязвимым.

Юрий Шишкин
г Москва

Wiz'n'Liz
1 MGTPGLLS
2 TCDTGBBS
3 CBSKLGQD
4 MQHSPKDN
5 BBBBBBBB
6 TTTTTTTT

Михеил Привезенцев
Константин Данилов
г Москва

Flintstones
Под водой есть подлые медузы с электрическим током. Если подплыть к такой медузе когда вокруг нее нет электрического поля и ударить по голове — включится свет.

Максим и Настя Баккер
п Щапово
Подольский р-н
Московская обл

Super Nintendo

Donkey Kong Country
Если игра вами пройдена, то есть составлена карта игры, и вы продолжаете играть просто для удовольствия, выборочно в понравившемся уровне имейте в виду что вернуться в карту можно, не проходя уровень до конца, нажав «Start», а потом «Select».

Андрей Авотелен
г Новокузнецк

Mickey Mania
Три подсказки.
1 1933 г. Этап с лифтом. Когда вам откроют правую дверь лифта, вы войдите и подойдите вплотную к самой двери (не лифта), но не входите в нее, а вернитесь обратно в лифт. Дверь лифта должна закрыться за вами, и лифт поднимет вас этажом выше. Там вы, войдя в дверь, увидите обрыв и спрыгните в него. Вы окажетесь в темноте, идите вправо и поднимитесь по невидимым ступенькам. Там вас будет ждать Микки Маус.
2 1937 г. Когда вы окажетесь на рассыпающемся мосту, то увидите четырех привидений. Пройдите трех из них, остановитесь перед четвертым и подождите, когда мост под вами рухнет и вы полетите вниз. Тут сразу же нажмите джойстик влево и попадете на балкон, где лежит звездочки и жизнь.
3 1947 г. В самом начале третьего этапа если вы взберетесь по трем бабочкам, то попадете на выступ, где есть звездочки и жизнь.

Артем Никитин
г Москва

Batman Returns
Бэтмен располагает супероружием способным уничтожить всех противников на экране. Чтобы его применить нужно нажать блок (кнопка «L» или «R») и кнопку «X». Правда на боссов это оружие действует не столь эффективно.

Александр Поляков
г Москва

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов

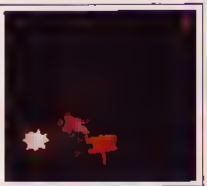
Чупров Александр (Тольятти), John Power (Екатеринбург), Ромон Еремин (ред.), Макаров Александр (Москва), Артем (Москва).

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

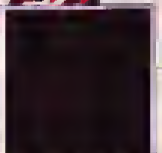
Трюки на любой вкус

На уровне «Станция красных и зеленых огней» в «Обезьяньих лабиринтах» можно значительно сократить свой путь и попасть прямо в конец уровня. Для этого достаточно в начале уровня повернуться на пол-оборота, и вы будете сразу перебро шены к выходу

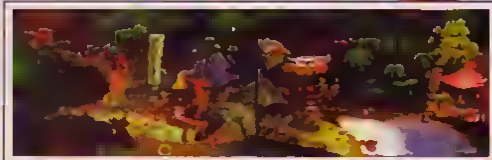


Когда на экране появляется изображение Данки Конга, сшибающего с ног своего деда Крэнки Конга, нажмите на первом джойстике «Y», вниз, вниз, «Y» и вы сможете пройти все бонусы с помощью носорога, страуса, рыбы и лягушки.
Чтобы начать игру, имея 50 жизней, вам нужно войти в «Erase game» и затем набрать следующую комбинацию кнопок: B-A-R-R-A-L.

Если вы хотите пройти еще раз конец уровня, который вы уже закончили, нажмите на «Start» (пауза) и затем на кнопку «Select»



В «Мире маки» на уровне «Бешеная вагонетка» не прыгайте прямо в бочонок, а постарайтесь его перепрыгнуть. После этого прижмитесь как можно ближе к левой стене, и вы сразу окажетесь в конце уровня



Из первого мира, «Джунгли Конго», есть возможность попасть прямо на уровень «Орангутанг Ганг». Для этого хорошенько рассмотрите данные здесь фотографии и запомните точки, обведенные желтым кружком. Если вы нажмете на кнопку «B» точно в тот момент, когда ваша обезьяна будет проходить эту точку, вы сможете совершить путешествие через несколько уровней.
(Действует в режиме для одного игрока).

grealdragon.ru

ЗОЛОТОЙ УголОК

УВАЖАЕМЫЕ ГОСПОДА!

Журнал «Видео Асс» Великий D печатается в Италии на 100 страницах и выходит ежемесячно 50000 тиражом

Мы разработали специальную программу для привлечения рекламы фирм, торгующих приставками и картриджами

Чтобы уверенно заявить о себе, вовсе не обязательно брать для рекламы относительно дорогую целую полосу

За **$390** Вы можете разместить ваше объявление в рубрике специализированной рекламы «Золотой УголОК»

Объявление представляет собой стандартный черно-белый блок 5х5 см

Мы можем принять ваши материалы в любом виде

Будем вам признательны, если они будут в одном из следующих форматов

– в виде распечатки на лазерном принтере с двойным увеличением,

– на дискете 3,5 дюйма для компьютеров PC и Mac в форматах * AI и * TIF

Мы примем также текст объявления по факсу

Возможны варианты с использованием цвета или сложных для преобразования форматов (по отдельному согласованию)

Пожалуйста, звоните 118 8955 и 118-8947(tel/fax) Селезневу Василию

Купон дает право на скидку 5%

ГУМ

SEGA

пр Сапунова

ул Никольская

Широкий выбор картриджей для SEGA Panasonic 3DO, Dendy Game Boy диски 3DO Sega CD

Игровые приставки SEGA, Panasonic 3DO Dendy SNES, SEGA CD, Gameboy по низким ценам

Магазин «Меркурий»

Philips CD-i 450

Интерактивная игровая суперприставка на компакт-дисках.

Воспроизводит игровые, аудио и видеодиски!
Лазерное качество!
Об'емный звук!
Простота в управлении!

АОЗТ «Диалог-V» 343 39 76
универмаг «Белград» 2 эт
«Элси-центр» 952 02 18

Магазин Мульти-пульти

м. «Автозаводская»

Ассортимент:
картриджи, мультимедиа, компьютерные аксессуары
оргтехника, журналы «Видео-Асс» Великий **D** Корона и др литература

Адрес: *Автозаводская ул , 5*

КРОССВОРД

Все ответы даются на английском языке
Знак «*» обозначает пробел между словами
Автор кроссворда — Мусин Тимур, г.Уфа

По горизонтали.

3. Игра и фильм в которых роботов забрасывают из будущего в прошлое **6** Игра про летающего медведя **7** Игра, сделанная по знаменитому фильму Спилберга **11** Король который очень не любил блох **12** Приставка, чей формат стал стандартом нынешних 8-битных приставок **14.** Хранитель спокойствия Готтэм сити **15.** Друг Астерикса **17** Супергерой Сильвестра Сталлоне **18** Всеми любимый дельфин **20** Игра многомесячный лидер хит-парадов Мегадрайва **21** Боевик герой которого надежно защищен робокостюмом

По вертикали.

1 Таинственный остров на котором живет всем известный тигр **2** Игра, где вы боретесь против рыцарей, девиц на драконах, а магия одного из персонажей — молния **4.** Одна из любимых (как мне кажется) шпионских игр Великого Дракона **5.** Игра многомесячный лидер хит-парадов 8 битных приставок **6** Игра героя которой зовут Джо Мусаши **9.** Получеловек борец с наркомафией **10** Игра в которой паутина — ваш союзник **13** Черепашки— **15** Всеми любимый ежик **19** Spin

Ответы на кроссворд Владимира Шаповалова (г.Липецк), помещенный в №21

ПО ГОРИЗОНТАЛИ 2 ДЕНДИ 3 АРКАНОИД 8 РЕАЛЬНОСТЬ 9 ПЕРСИЯ 10 ЮРСКИЙ 11 СОНИК 12 ПРИВИДЕНИЯ 16 КАРАТЕКА 18 СТИПЛЕР 20 МЕГАДРАЙВ 22 КОМИКС 24 ДЖАФАР 29 СЕГА 30 ТЕННИС 31 ДЕЙЛ 34 МИЛЛИАРД 35 КАРТРИДЖ 36 МЕХАНИЗИРОВАННАЯ 37 ФУТБОЛ

ПО ВЕРТИКАЛИ 1 КОНТРА 4 ТЕТРИС 5 АНТИМИР 7 ЛУИДЖИ 8 ТЕРМИНАТОР 13 НЕБЕСНЫЙ 14 МИКЕЛАНДЖЕЛО 15 РУСАЛКА 17 КЛАССИК 19 ДЖОЙСТИК 21 БОМБЕРМЕН 23 РОБОКОП 25 МАРИО 26 ПОЛЯКОВ 27 ДРАКУЛА 28 БАТМАН 31 ДИСНЕЙ 32 ФЕРРАРИ 33 НИНДЗЯ

Новинки – почтой!

Книга справочник «500 игр Dendy SEGA, Super Nintendo», Вып. 1,2,3

– пароли уровней схемы рисунки
– призовой конкурс «Знатоков игр» 3000 призов – телевизоры «SONY» приставки Super Nintendo
– каталог «500 картриджей почтой» (последняя новинка – картриджи «Байсик для Dendy» с клавиатурой IBM PC и полной документацией для создания игр и мультфильмов)
– условия ремонта «Dendy–почтой»

Цена каждого выпуска при оплате почтовым переводом 11 900 руб. наложенным платежом – 14 500 руб

Заявки и квитанции присылайте по адресу 630004 Новосибирск, Вокзальная магистраль 5 магазин «Алькор»
Тел (3832) 21-37-24, 21 18 10
НПП «Аслан»

Участвуй в конкурсе и стань победителем!

ВПЕРВЫЕ!
СПИСОК МАГАЗИНОВ, торгующих картриджами и приставками.

«Падис», маг.«Денди», тел 158-6511
«Интеркоммерс», Центр. «Детский Мир» 1 эт. 5 лестница
«Теплостар Ltd», тел 237-6414
«Сервис Центр Техника», г.Раменское, ул.Михалевича, 18а
«Диалог-V», ун-г «Белград» 2 эт.
«Элси-Центр», тел.952-0218
Маг «Меркурий», пр.Сапунова
Маг.«Мульти-Пульти», ул.Автозаводская, 5

Уважаемые Читатели! Если вы обращаетесь в указанные фирмы, начинайте с фразы «Я видел в журнале «Великий Дракон» ваше объявление...»

greatdragon ru

СПАСИБО!

В статьях номера использованы материалы, которые прислали в редакцию следующие читатели: Тимур Мусин г. Уфа, E Nigma, Snooper и Candyman из города Нарва (Эстония), а также Wise Dragon (Мудрый Дракон) и Alien (Чужой). Редакция благодарит также мальчика, который, несмотря на трудные климатические условия и короткие штанишки, продолжает трудиться над «Забором». Особое СПАСИБО Александру Данилову из Уфы за постер «Утиные истории».

тел.:
181-90-49
181-90-17
374-89-87

факс:
216-69-13
улица 1-я Останкинская, д 7а

ЗАО «ДРОМОС»
ВАША БЕЗОПАСНОСТЬ - В НАШИХ РУКАХ:

- кованые решетки
- заборы
- ворота

Остекление балконов, изготовление рам и дверей на заказ
Строительство коттеджей и садовых домиков.

Наша мебель для вашего офиса

"Ваши дела будут идти так, как вы сами будете себя чувствовать" — убеждают бизнесменов психологи. И они не преувеличивают: на рабочем месте вам должно быть предельно комфортно.

Элитная мебель из Южной Кореи на складе или под заказ

Мы предложим вам самую удобную и недорогую отечественную и импортную мебель для офиса

Вся мебель имеется в наличии на складе или может быть доставлена под заказ.

наборы секретаря	шкафы
стулья и кресла	столы
наборы руководителя	мягкая мебель

Для мягкой мебели вы сами можете подобрать конфигурацию, выбрать материал для обивки

Мебель для вас мы соберем и доставим

Наша система скидок всегда привлекает клиентов!

Телефон в Москве: (095) 928-37-30

Сдано в набор 11.1.95
Подписано в печать 10.12.95г
Выход в свет 10.01.96г
Формат 60х90/8 печать офсетная

Редакция: Видео-Асс 109280 Москва, Велозаводская, дом 6а Тел. (095) 118-89-55 279-69-59 факс (095) 118-89-47

Верстка, оригинал-макет ВИДЕО-АСС	Россия
Слайды, пленки	Франция
Пленки APL, Франция	Россия
Печать	Италия

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V.I.Ltd» Тел.231-97-18 факс 233-59-65

Как нас найти

РЕДАКЦИЯ **ВИДЕО-АСС**

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл. художник
Елена Крымова — 1-й зам. гл. редактора
Сергей Булгаков — ген. директор издательского дома
Леонид Потапов — зам. ген. директора
Лилия Коган — зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова — отв. секретарь редакции

«Видео-Асс» Великий Дракон
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала
Зоя Жарикова — художник
Вадим Захарьин — ведущий специалист
Василий Селезнев — ведущий специалист
Алексей Филатов — компьютерная верстка

Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Сальынский — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ПРЕМЬЕР**
Владимир Парийский — ответственный секретарь журнала
Николай Абрамов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Валерий Катков — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» ФАВОРИТ**
Лариса Гагарина — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Андрей Золотов — вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Галина Страшненко — зав. отделом иллюстраций
Людмила Картузова — референт координатор
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Лина Туркель, Ирина Пономарева, Екатерина Хохлова — переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Лаваннер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсан (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Миро Гори (Италия)
Григорий Симанович (Россия)

Татьяна Королева-Габелко — зав. корпунктом в Варшаве
Паскаль Женин — зав. корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280 Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: *103031 Москва, а/я 3*
Телефоны: *118-89-55, 279-69-88, 151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Специализированное агентство ВИДЕО-АСС (вопросы реализации):
109280 Москва, Велозаводская ул., 6а
Телефон: *118-44-83, 118-89-55*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ — специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Тел.: *430-16-52* **Тел./факс:** *962-32-43*

Цена свободная. 1996 год

© «Видео-Асс»

Все информационные материалы, включая изобразительный, использованные в данном номере журнала, получены от собственных или специальных корреспондентов «Видео-Асс» или закуплены на основе лицензионных соглашений у специализированных пресс-агентств.
Все права защищены. Любые перепечатки из изданий «Видео-Асс» допускаются только с непосредственного предварительного письменного согласия редакции и со ссылкой на нашу фирму.
За содержание рекламных объявлений и номера телефонов редакция ответственности не несет. Рукописи не рецензируются и не возвращаются. Редакция не вступает в переписку.

greatdragon.ru

ПЛАНЕТА КИНО

В ЖУРНАЛЕ

«ВИДЕО-АСС» ПРЕМЬЕР

[illegible] — это целая планета, со своей атмосферой [illegible], флорой и фауной со своими [illegible]...

Знаете ли Вы эту планету?

Как узнать все о мировом кино?

Ответ один:

читать журнал «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР!

Вопрос наугад, боеспособно ли космическое оружие? К банкам данных секретных лабораторий Вас не допускают; что делать?

Читать журнал «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР! Мы и об этом пишем. Наш рассказ — об оружии в кино и в том, чем оно отличается от настоящего. А вообще — множество интересных сведений о спецэффектах в фильмах.

Вы — поклонник Шерон Стоун или обожательница Сильвестра Сталлоне. Письмецо любимому послать бы — но куда? Наши многочисленные читатели спрашивают нас об этом. И мы отвечаем: адреса кинозвезд — в журнале «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР (начиная с 33 номера)

И не только адреса. Подробные материалы о творчестве кинозвезд — [illegible], режиссеров, с прекрасными цветными фото! И с фильмографиями! [illegible] в кино — это само кино. Рассказы о новых фильмах, рецензии, обзоры [illegible] в странах — постоянно в нашем журнале.

Любите видео? Изучаете статистику спроса на видеокассеты, рейтинговые [illegible] фильмов? Ну, тогда без нашего журнала Вам не обойтись. Исчерпывающая информация — в журнале «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР!

Что показывают на сегодняшних кинофестивалях? Самая полная и оперативная информация — в журнале «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР! Самые престижные кинофестивалы — в наших фоторепортажах!

Да, допустим, Вы — тихи, застенчивы и серьезны. Не любите шумные тусовки, [illegible] вникнуть в историю и теорию кино. Мы рады Вам! Читайте журнал «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР. Мы открываем забытые имена звезд немого кино, старые фильмы и суперсовременные проблемы — например, видеоклип как осуществленная мечта Рихарда Вагнера.

Мир кино полон легенд. Пожалуйста, наши рубрики: «Легенда-персонаж» (например, Мата Хари в кинострашении), «Легенда-голос» (например, Элвис Пресли, Майкл Джексон, Патриция Кейс — разумеется, в их кино-ипостаси). [illegible] «Легенда-танец» (кто изобрел танго? — узнаете. [illegible], последний вопрос: какой из многочисленных журналов о кино — [illegible] и России?

Ответ конечно, «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР. 192 страницы о кино каждый месяц. Журнала с более полной информацией о мире кино просто не существует. [illegible], вообще о вопросах и ответах. Викторины, тесты, гороскопы — конечно, связанные с кино — в журнале «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР!

Откройте для себя планету Кино. Это просто. Откройте журнал «Видео-Асс» ПРЕМЬЕР!

Nestlé®

Nesquik®

Несквик —
напиток замечательный,
шоколадный и питательный!

greatdragon ru